DEV GOTHAM CITY IMPOSTORS ve DEUS EX POSTERİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

# Oyungezer

Ağustos 2011/08 I 6.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 46 I ISSN: 1307-8933

HERKESE 25$ DEĞERİNDE RAPPELZ KODU HEDİYE!

SADECE OYUNGEZER'DE!

İNSANLIĞIN GELDİĞİ SON NOKTA

## DEUS EX HUMAN REVOLUTION™




CALL OF JUAREZ: THE CARTEL | SHADOWS OF THE DAMNED
CHILD OF EDEN | BROTHERS IN ARMS: FURIOUS 4
MIGHT & MAGIC HEROES 6 | FARCRY 3 | ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

# T20 **Maxiphone.**




## MAXIMUM İNTERNET

Rehber Plus'la Facebook, Twitter ve diğer tüm internet hesaplarınız aynı anda tek ekranda bir arada.

## MAXIMUM TEKNOLOJİ

Cep-T Cüzdan'la kolay ve hızlı alışveriş.

## MAXIMUM EKRAN

Dokunmatik, 3,5 inç büyük ekranda canlı renkler.

## MINIMUM FİYAT




**TURKCELL**

Kalite herkesin hakkı



T20'yi daha yakından tanıyın.

Bu kampanya 15 Temmuz -31 Ağustos 2011 tarihleri arasında geçerlidir. Kampanyadan 12 aydan uzun süreli faturalı hat sahibi bireysel aboneler Turkcell T20 teklifinden, son 6 ay fatura toplamı 170 TL ve üzeri olması kaydıyla yararlanabilmekte ve mobil iletişim faturasına yansıtılması suretiyle ödeme yapabilmektedirler. Haydigel Tarifesi Büyük Paket, Herşey Dahil Paket aboneleri sadece kredi kartıyla ödeyerek katılabilirler. Bu aboneler, mobil iletişim faturasına yansıtılması suretiyle kampanyadan yararlanamazlar. İki teklifte de, ilk 12 ay anlaşmalı kredi kartıyla tahsilat gerçekleşecek, sonrasında paket ücretleri faturada yer alacaktır. Yararlanan abonelere üç ay yurtiçinde geçerli aylık ücretsiz 250 MB internet sunulacaktır. Dördüncü aydan itibaren Full Paket, Gold Plus Paket ve Herşey Dahil Paket hariç, kalan diğer hatlara otomatik olarak % 50 indirimli 7 TL/ay paket bedeli olan 250 MB internet paketi tanımlanacaktır. Tanımlanan paketin ilk ayı ücretsiz, takip eden üç ay ücretlidir. İlgili ücret üç ay boyunca % 50 indirimli yansıtıldıktan sonra, 250 MB paket kontratsız standart ücretten otomatik olarak devam edecektir. Dileyen aboneler tanımlanan % 50 indirimli 250 MB internet paketini SMS'le iptal edebilirler. Bunun icin IPTAL DATA 250 yazıp 2222'ye SMS gönderilmesi yeterlidir. 250 MB'yi aşan aylık kullanımlar KDV ve ÖİV dahil 0,000049 TL/KB paket aşım ücreti üzerinden ücretlendirilir. Kazanılan ücretsiz internet hakları transfer edilemez, bir sonraki aya devretmez. İlgili internet paketleri sadece yurtiçinde geçerlidir. Bir abone aynı anda en fazla 2 adet, hat bazında aynı anda en fazla 1 adet cihazlı tekliften yararlanabilir ve en fazla iki kere kampanyayı iptal etme hakkına sahip olur. Taahhütnamede belirtilen yükümlülüklere kısmen veya tamamen uyulmaması durumunda ve/veya seçilen kampanyanın süresi sona ermeden kampanyadan ayrılmak istenmesi durumunda ve/veya taahhütnamede belirtilen her bir mobil hattı başka bir mobil operatöre taşındığı durumda, söz konusu aykırılığın gerçekleştirildiği aydan itibaren taahhüt süresi bitimine kadar ödenmesi gereken vergiler dahil kalan cihaz taksitleri toplamı mobil hizmet faturasına söz konusu tarihi takip eden fatura döneminde bir kerede yansıtılır. Üç ay boyunca ücretsiz verilen aylık 250 MB internet için cayma bedeli yansıtılmayacaktır. Turkcell T20 modeli aylık cihaz taksiti vergiler dahil 19,90 TL'dir. Tarifeler ve cihaz eşleşmeleri şu şekildedir: Kamu 1000 Paketi+Turkcell T20=64,90 TL, Genç Tarife+Turkcell T20=48,90 TL, Alo 60 Paketi+Turkcell T20=51,90 TL, Alo 120 Paketi+Turkcell T20=61,90 TL, Faturalı Haydigel Tarifesi Küçük Paket+Turkcell T20=48,90 TL, Faturalı Haydigel Tarifesi Büyük Paket+Turkcell T20=58,90 TL, Full Paket+Turkcell T20=88,90 TL, Süper Paket+Turkcell T20=78,90 TL, Gold Paket+Turkcell T20=95 TL, Gold Plus Paket+Turkcell T20=119 TL, Faturalı Haydigel Tarifesi Herşey Dahil Paket+Turkcell T20=48,90 TL. Tüm fiyatlara KDV ve ÖİV dahildir. Süper Paket, Full Paket Alo 60 ve Alo 120 paketleri BizBize Hepimiz, Gold Paket ve Gold Plus Paket, Gold tarifesinde yer almaktadır. Belirtilen 19,90 TL tarifeye ek ödeme bedeli, kampanyayla verilen tarife+cihaz temlik bedeli toplamının, güncel tarife bedeliyle arasındaki farkı göstermektedir. Tarifelerin paket aşım ücretleri güncel tarife paket aşım ücretleriyle aynı olacaktır. Aşım ücretlerindeki değişikliklerden kontratlı aboneler de etkilenecektir. Turkcell tarife ücretlerinde değişiklik yapma hakkını saklı tutar .Ücretlerdeki değişiklikler, abonelerin kayıtlı oldukları paketlere verilen indirim oranlarıyla hesaplanacak ve ilk fatura kesim tarihinden itibaren yansıtılacaktır. Dolayısıyla toplam paket bedelleri değişikliklerden etkilenecektir. Tarifedeki değişiklikler tüm abonelere yansıtılacaktır. 24 aylık kontrat bitiminde aboneler kontrattaki tarifeleriyle devam ederler ve güncel kontratsız tarife fiyatlarıyla ücretlendirilmeye devam ederler. Kampanya bedellerinin mobil iletişim faturasına yansıtılması suretiyle ödeme yapacak aboneler, kampanyaya dahil tarifelerden hali hazırda faydalanıyorlarsa, imza tarihinden sonraki ilk fatura kesiminden itibaren ilgili tarife ve cihaz taksit bedelini faturalarında göreceklerdir. Hali hazırda kampanya dışındaki bir tarifeden/paketten yararlanan ancak, kampanyadan yararlanmak için tarife değişikliği yapan abonelere (örneğin, diğer tarifelerden ya da diğer Kamu paketlerinden Kamu 1000 Paketi'ne gelen aboneler) imza tarihinden sonraki ilk fatura kesimine eski tarifesi ve cihaz bedeli yansıtılırken, ikinci fatura kesiminden itibaren yeni Tarife bedeli ve cihaz bedeli toplamı yansıtılır. Kredi kartı ödeme seçeneğiyle yararlanan aboneler içinse, bulundukları tarifeden bağımsız olarak, cihaz taksiti ve tarife bedelinden oluşan toplam paket bedeli, imza tarihinden sonraki ikinci fatura kesim tarihinden itibaren ilk 12 fatura dönemi boyunca yansıtılacaktır.



# Editörün Günlüğü

## Dünya durur, Oyungezer

İlk günden beri bizi takip ediyorsanız biliyorsunuzdur: Oyungezer'i kurduğumuzdan beri onlarca "exclusive" inceleme ve ilk bakış yayınladık. Oyun sektörünün radarının çok altında olan Türkiye gibi bir ülkede yayın yaparak bunu başarmak gerçekten çok zor. Firmaları yaptığımız işi ne kadar ciddiye aldığımıza ve Türkiye'deki oyun sektörünün potansiyeline inandırmak için tırmaladıkça, sonuçlarını alıyoruz çok şükür. Diğer dergiler de bu girişimimizden faydalanıyor.

Bu sayımızda da uzun süredir kovaladığımız çok özel bir inceleme ile karşınızdayız: Deus Ex Human Revolution. Oyunun dünyadaki ilk iki incelemesinden birisini hazırlamayı başardık size. Kıtlık çektiğimiz böylesi bir ayda "yılın oyunu" olmaya aday bir şaheseri sizlere sunabildiğimiz için çok mutluyuz.

Bu arada, bu ay fiyatımıza zam yapmamak için gerçekten çok zorlandık. Tüm üretim maliyetlerimizin endeksli olduğu Euro'nun fırlamasıyla birlikte, rutin olarak artan baskı ve DVD fiyatları, geçen yıla göre %30 civarında artırmış durumda maliyetlerimizi. Biz dayanabildiğimiz kadar dayanacağız bu maliyeti size yansıtmadan önce tabii.

***

*Oyun dünyasının yine yoğun saldırı altında kaldığı bir aydı Temmuz. Norveç'te yaşanan korkunç katliamın ardından, başta Modern Warfare ve World of Warcraft olmak üzere oyunların gençlere ne kadar acayip zararlar verdiği büyük bir iştahla ve her kafadan bir ses çıkmak suretiyle tartışıldı durdu. Bu konuda artık söylenecek fazla söz, kavga edilecek bir mecra kalmadı bizim açımızdan, o kadar çok anlattık ki... Ama ben yine de, bir kez daha bilgi denen şeyin nasıl istendiği gibi yontulabildiğini görmekten şaşkınım. "Yıl olmuş 2011..." diye başlayan cümleler kurmaktan alamıyorum kendimi. Sanıyorum oyunların aklanması için, yakılan kitaplar, lanetlenen fikirler, yasaklanan şairlerle birlikte anılıp "ne kadar ayıp etmişiz" denmesi için birkaç on yıl daha beklemek gerekecek.*

*Neyse, siz ağustos sıcağına hazırsanız içeriye buyurun, sayfalarımız klimalıdır (dergiyi yüzünüze doğru tutup sayfaları tırrrırt diye çevirmeniz yeterli).*

Sinan & *Serpil*

**BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…**


oyungezer.com.tr


facebook.com/oyungezer


twitter.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer

## RAPPELZ KODU KULLANIMI

**Rappelz promo kodunu kullanmak için öncelikle http://tr.gpotato.eu/ adresine girmemiz gerekiyor. Üye girişi yaptıktan sonra, üst menüden "Mağaza" linkine tıklıyoruz. Mağaza bölümüne girdikten sonra sol blokta bulunan menüden, "Gpotato Kuponu" linkine tıklıyoruz. Gelen sayfada promo kodumuzu kutucuklara girebiliriz.**

## içindekiler

Ağustos 2011

## 360drc



# 28

## Brothers in Arms: Furious 4

Yeni Brothers in Arms'ta dört arkadaş toplaşıp Nazilere girişiyoruz.



## PC İNCELEME



# 34

## Deus Ex: Human Revolution

O kadar gaza geldik ki camları kırdık, ofisi sarı-siyaha boyadık.



## KONSOL İNCELEME

# 54

## CALL OF JUAREZ the CARTEL

Attan inip eşeğe binmek diye buna denir.

## ORGANİZE SANAYİ

**78** ASUS M5A99XEVO
AMD anakartlar Organize Sanayi'ye nadir düşer ama bu bomba gibi geldi.

**79** GIGABYTE Z68X-UD4-B3
Geçen aydan sonra bu ay bir Z68 daha elimizden geçti. Bırakamadık.

**81** HUNTKEY 90W ADAPTÖR
Bana gerekmez demeyin sakın, Huntkey'siz kalmayın.

**86** GOOGLE+ DOSYASI
Google+ nedir ne değildir altından girdik üstünden çıktık.



## DOSYA



**123** OYUN DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARI TESTİ
Taşınabilir oyun devlerini aynı arenaya soktuk.

## bakmadan geçmeyin



**20** RÖPORTAJ: ALEX EMANCIO
Assassin's Creed Revelations'ın Türkiye'de geçen bölümlerine dair detayları öğrendik.



**48** DOSYA: INDIE OYUNLAR
Sudan ucuza aldık, oynadık. İçimize sinmedi, yapımcılarına destek olduk.




**110** SÖYLEŞİ: SERKAN İNCİ & UMUT KULLAR
İnci Sözlük de nihayet kitaplandı.

## DOSYA



**100** MASAÜSTÜ OYUNLAR
Tuğbek'i masaüstü stratejide *yenememenin* 100 yolu.

## EKRAN DIŞI

**106** ROCK'N COKE 2011
Rock'n Coke'taki muhteşem tınılar, lunapark oyuncaklarına binen Oyungezer editörlerinin çığlıklarına karıştı.

**108** MEETING OF ALLSTARS GRAFİTİ FESTİVALİ
Sanat sokağa indi, Taksim gökkuşağı renklerine büründü.

**109** İÇİMİZDEKİLER DIŞIMIZDAKİLER
Skywalker'ların üçüncü kuşaktan torunu olan Can Skywalker, aile albümünün tozlu sayfalarını araladı.



## alizine wonderland 68

Daha önce istenmeden bazı yazılar kutulara tam sığmadığından kesilmiş. Aslında teknik olarak yazıları sığdırmayı b

## PIXEL



**123** THE LAST NINJA
Katana tamam, shuriken'ler tamam. Öyleyse C64'e geri dönebiliriz.

**126** SON JETON: CRASH BANDICOOT
Serinin yeni oyunlarını yok sayalım, Bandicoot'ları sevelim, bağrımıza basalım.

**128** PIXEL YAZITLARI
Kızlara özel tek konsolun farkı sadece pembe renkli olması değilmiş.

## oyun indeksi

# OGZ_DVD DİVENİ, DİVİDİ, DİVİCİ

**Oyungezer**

**DVD SORUNLARI**

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

IT BELONGS IN AN ANCIENT RUIN!

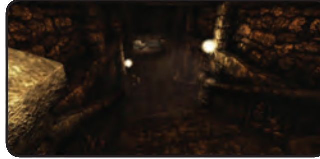
**DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY**

1- It Belongs in an Ancient Ruin
2- A New Beginning
3- HP and the Deathly Hallows: Part 2
4- BioShock Infinite videosu
5- Deus Ex videosu

## YENİ OYUN MODLARI

### MOD DEDİĞİN OYUN YARISIDIR

Bu ayki Modlar bölümümüz geçtiğimiz aylara göre biraz daha zengin. Amnesia'da şimdiye kadar yeterince korkmadıysanız (ha!) **Isle** adlı yeni öykü size "NOPE" dedirtmek için elinden geleni ardına koymuyor. **Sprint** modu, adından da anlaşılacağı gibi, Fallout: New Vegas'a faydalı bir koşma düğmesi ekliyor. **iCEnhancer**... apayrı bir şey. Sisteminiz kaldırdığı takdirde GTA IV'ten alacağınız keyfi kat kat artırıyor. **The Summer Mapping Initiative**'in içinde Pending, Infinifling ve Edifice adlı haritalarla Portal 2 tutkunlarına çözülecek yeni bulmacalarımız var. Ve son olarak **Archipelago**, Proun ile birlikte gelen beş bölümle yetinemeyenler için yeni bir heyecan sunuyor. Birinden birini mutlaka deneyin.




## BONUS VİDEOLAR

### İZLEMEDEN GEÇMEYİN!

BioShock Infinite, Deus Ex: Human Revolution ve The Secret World videolarını izlediniz mi? *Tekrar* izlediniz mi? Tamam, o halde şimdi sırada dört tane bonus videomuz var. Bunların ilki, **Final Fantasy VII**'nin hikâyesini stop-motion tekniğiyle hazırlanmış sekiz dakikalık bir video eşliğinde yeniden canlandırıyor. Hemen ardından sekiz buçuk dakikalık Half-Life temalı yeni bir kısa film olan **Singularity Collapse** geliyor. Amatör bir yapım olduğu bazı yerlerde ister istemez belli olsa da, Half-Life evreninin havasını çok iyi yakalamış. Üçüncü sırada Portal 2'nin oyun sonu müziği **Want You Gone**'ın fan yapımı olduğuna inanmakta güçlük çekeceğiniz bir klibi var. Beğenirseniz YouTube üzerinden tigerboyPT adlı kullanıcının Exile Vilify için hazırladığı PORTAL2NATIONALEXILE etiketli videosunu da mutlaka izlemenizi öneririz. Derken... ÜberCharge! Team Fortress 2 "Meet the..." serisinin son bölümünde, **Medic** ile tanışın!

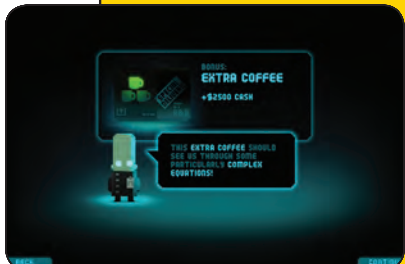




## REVENGE OF THE TITANS

### KAYNAK KODLARI BURADA

The Humble Indie Bundle'ın dilediğin kadar ödeme güzelliğinin haricinde bir güzel yanı daha vardı. Toplam satışlar 1,75 milyon dolara ulaştığı vakit, Revenge of the Titans'ın yapımcıları oyunun kaynak kodlarını açıklayacaklarını duyurmuşlardı ve sözlerini de tuttular. İlerleyen sayfalarda incelemesi de yer alan oyunun Java ile programlanmış kaynak kodlarını DVD'mizin Bonus bölümünde bulabilirsiniz. Java biliyorsanız kurcalayıp oyun yapımı hakkında biraz fikir edinebilir, hatta daha da fazla kurcalayıp oyunun çeşitli bölümleri üzerinde oynamalar yapabilirsiniz.




## UNEPIC

### HİÇ EPİK DEĞİL AMA PEK KOMİK

Bir FRP seansı sırasında tuvalete gittiğinizi, ama tam geri dönmek üzereyken oynadığınız oyunun içine düştüğünüzü hayal edin... Saçma, evet. Ama gelin görün ki hikâyesine bu şekilde giriş yapan Unepic, başladıktan kısa süre sonra hem eğlenceli bir oynanış sunmayı başarıyor, hem de kendinizi oyun içi karakterlere Darth Vader olarak (ya da o an ana karakterimizin aklına ne geliyorsa artık) tanıtmak gibi ilginçlikler barındıran bir komediye dönüşüyor. Rol yapma oyunlarıyla dalga geçen bir rol yapma oyunu arıyorsanız Unepic, DVD'mizin Demolar bölümünde.




RAPPELZ





# 360drc





Benimle oynar mısınız?

syf 18 >>



## DERİNLERDE BİR ŞEYLER OLUYOR

Türk oyun sektörü olarak bir eşikteyiz. Geçtiğimiz ay Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu'nun duyurulmasıyla ülkemizde oyun sektörü bir anlamda resmiyete bürünmüş oldu. Bunun iyi mi, yoksa kötü mü olacağını zaman gösterecek ama artık belli kamu politikalarını hayata geçirmeye başlayabiliriz. Bunca sıkıcı cümlenin ardında yatan hayalimiz, ülkemizde de yazılım sektöründe çalışabilecek kalifiye eleman yetişebilmesi. Daha önce söylemiş miydim size bilmiyorum ama utanılası bir gerçeğin altını tekrar çizmekte fayda var: Hindistan bir yıl içerisinde yazılım sektöründe çalışabilecek 200.000 kişi yetiştiriyor; ülkemizdeyse son 20 yılda 120.000 kişi yetiştiği zannediliyor. Umarız devletin eli oyunlarımıza uzandıktan sonra sansür, yasak gibi boş işlerle uğraşacağına bu gerçeği değiştirmenin peşine düşer.

Enseyi karartmayalım... Başka sözüm yok.

**Biterken çalıyordu:** Blind Guardian - Fiddler on the Green

**FURKAN FARUK AKINCI**

## TOP10

| | |
|---|---|
| 1 Football Manager 2011 | SEGA |
| 2 The Sims 3: Generations | EA |
| 3 The Sims 3 | EA |
| 4 Portal 2 | EA |
| 5 Shogun: Total War 2 | SEGA |
| 6 The Sims 3: Medieval | EA |
| 7 The Sims 3: Late Night | EA |
| 8 Assassin's Creed: Brotherhood | Ubisoft |
| 9 Fable III | Microsoft |
| 10 World of Warcraft: Cataclysm | Blizzard |

## OFİS 2011

**Öğle yemeklerinin vazgeçilmezi Volkan "The Button Masher" Turan**

**1- Hocam sizin kata geri geldim, mavraya devam...**
***Evet, artık ofis ortasında ateş yakıp Akdeniz Akşamları'na girişebiliriz.***

**2- Yalnız Kung Lao performansından memnun değilim. Benim karakterim lan o!**
***Adam hızlı beyler! Yapacak bir şey yok. Can yakıyorsa benimdir!***

**3- Arkandaki posterleri simetrik asmaya ne dersin?**
***Düzgün bir adam değilim ben, simetriye karşıyım!***


Kafasının üzerinde üç ışık görseydim Killian'ı Sam Fisher ile karıştırabilirdim bu resimde…

# PREY 2

## PARDON, YANLIŞ GELDİK GALİBA... – CAN ARABACI

**OFİSTE SICAK BİR** haziran günü. Sinan hepimizi başına toplamış, E3'ün bağrından koparıp getirdiği oyun videolarını izletiyor. "Assassin's Creed'i izlediniz mi?" diye dönüp sorma gafletinde bulunuyor. İzlemek ne kelime, her saniyesini ezberledim! "Yoo, açsana" diyorum sıratarak. Burak ciddi ciddi "yok, ben izlemedim" dediğinde dehşet dolu bir bakış atıyorum ona. Woodkid eşliğindeki traileri belki bir milyonuncu kez izliyorum sıkılmadan. Bu sefer "Prey 2'yi gördün mü?" diyor Sinan bana bakıp. "Hayır" diyorum. Sinan anında açıyor videoyu. Bir yandan da ben yorum yapmaya devam ediyorum. "…Ama ben zaten ilk Prey'in de öyle çok delisi değild… Oha!" Bir an izlediğimiz videodan şüphe ediyorum, ya Sinan yanlış videoyu açtı, ya da Prey 2 bambaşka bir oyun olmuş. "Çok değiştirmişler oyunu." diyor Sinan. Ben ise hâlâ şoktayım…

Mevzubahis videoyu izlediyseniz kendiniz de şahitlik etmişsinizdir, Prey görmeyeli çok değişmiş sahiden. Buram buram Blade Runner kokusu yükselen bir atmosferde Kelle Avcılığı yaptığımız bir oyun olup çıkmış. Portallar? I-ıh, artık yoklar. Tommy? O da gitmiş. Ama yapımcılar yarım ağızla ilk oyunun kahramanı olan Tommy'nin hâlâ Prey evreninin önemli bir parçası olduğunu ve muhtemelen karşımıza çıkacağını mırıldanmayı ihmal etmiyorlar. Ama acaba av olarak mı karşımıza çıkacak, yoksa avcı mı? Belki de bir iş veren olarak? Kim bilir, oynamadan öğrenemeyeceğiz muhtemelen. Neyse, boşverin şimdi Tommy'yi, o CGI trailer'da gördüğünüz hızlı ve aksiyon dolu oynanış var ya hani… Oyuniçi videolarda gördüğümüz kadarıyla birebir aynen oyuna da yansıtılmış! Bir FPS oyununda bu kadar hareketlilik, bu kadar hızlı oynanış sanırım daha önce bir tek Mirror's Edge'de görmüştük. Ama Prey 2'nin oynanışı ve aksiyon sahneleri neredeyse Mirror's Edge'e bile taş çıkartacak gibi gözüküyor.

U.S. Mareşali Killian Samuels rolünde Kafa Avcılığı yaptığımızdan oyundaki vaktimizin bir çoğu belli hedefleri avlamakla geçecek. Eh, biz sıradışı bir çok yararlı ekipmana sahip olsak da, rakiplerimiz de çeşitli özel güçlere sahip uzaylılar olduğundan oldukça çetin kovalamaca sahneleri bizi bekliyor olacak. Şunu hayal edin; etrafı tarayıp hedefinizi buluyorsunuz. Hedefiniz canlı bir şekilde isteniyor. Etrafındaki korumaları şöyle bir analiz edip en mantıklı yolu düşünüp o yoldan yaklaşıyorsunuz gruba. Hiçbir şeyden şüphelenmeyen korumaları onlar daha ne olduğunu bile anlamadan hızlı bir şekilde temizliyorsunuz. Ama hedefiniz duruma uyanıyor ve koşmaya başlıyor. Bu sırada mekandaki diğer uzaylı abiler de eğlenceye katılıyor ve üzerinize mermi yağmaya başlıyor. Ama siz hedefin peşinden koşarak bir borunun altından kayıyor ve şaşıran uzaylı abileri vurmaya devam ediyorsunuz bir yandan. Hedefiniz de baktı ki sizi 100 metre engelli koşuda yenebilecek gibi değil, birden uzaktaki bir noktaya teleport oluyor! Ah, ama siz bu gibi durumlara hazırlıklı bir kafa avcısısınız. Birkaç akıllıca atlayışla bir anda tam altınızdan geçen bir trenin üstüne, oradan da botlarınızın altındaki jetpack'i kullanarak uzun bir sıçrayışla hedefinizin tam yanına iniyorsunuz. Çaresiz kalan hedef size kendisini serbest bırakmanız için yalvarıp, müşterinizin vadettiği fiyatın 2-3 katını önerirken ister bu teklifi kabul etmekte, isterseniz de reddetmekte serbestsiniz. Bu Prey 2 oynarken başınızdan geçebilecek "av" sekanslarına basit bir örnekti sadece. Olaylar her seferinde böyle gelişecek değil tabi. Hedefiniz daha en başından korumalarını vurduğunuz anda sizinle anlaşma yapmaya da çalışabilir, kaçmak yerine sizi av konumuna düşürecek bir tuzağa da çekebilir.

### ÖLÜ YA DA DİRİ

İşiniz gereği daha çok hedeflerinizle sıcak temasta olsanız da, Bowery'nin diğer sakinleriyle de aranızı nasıl tutacağınıza dikkat etmeniz gerekiyor. Üstün teknoloji sahibi aletleriniz çoğu zaman tarama fonksiyonu sayesinde hedefinizi bulmanıza yardımcı olsa da, bazen aranızın iyi olduğu bir uzaylıdan bilgi satın almak işinizi daha çok kolaylaştırabiliyor. Ya da aranızın o kadar iyi olmadığı bir uzaylıyı tehdit ederek ondan bilgiyi zorla almak da bir çözüm tabii. Ancak unutmayın; yaptığınız tüm hareketler Star Wars'taki Coruscant'ın Prey evrenindeki gölgesi gibi duran Bowery'de bir şekilde farkediliyor. O yüzden havaya rasgele ateş açmaya başlamadan önce iki kere düşünün, yerel güvenlik robotlarının dikkatini çekerseniz pek hoş şeyler olmuyor. Ancak Killian'ın yeteneklerini gördük-




> Kojima bir Snatcher oyunu yapmak için çok meşgul olduğunu söylemiş. > Space Marine'in ekibi aynı zamanda W40K MMO'sunun geliştirilmesine yardım ediyormuş. >>



Neyse ki yakaladığımız hedefleri peşimizden sürüklememiz gerekmiyor. Bu şekilde müşterimize paketliyoruz kendilerini.

“Damsız almıyoruz arkadaşım, hadi, kapama tükkanın önünü...”



ten sonra GTA usulü “Bakalım en yüksek aranma seviyesinde ne kadar dayanacağım” temalı dayanıklık testlerinde bile hızla izini kaybetti-receğinden pek de şüphe duymuyorum açıkçası.

Killian’ın yeteneklerinden bahsedip duruyorum da, aslında üzerinde taşıdığı ekipmanların da işinde başarılı olmasındaki payı büyük. Bir düşünün, Boba Fett o karizmatik zırhı, jetpack’i ve lazer tabancası olmadan bugün bildiğimiz o Boba Fett olabilir miydi sizce? Prey 2’deki de aynı hesap işte, ekipmanın katkısı yadsınamaz derecede büyük. Etrafı tarayıp gördüğünüz herkes için detaylı bilgi veren tarayıcınızdan ve jetpack görevi gören botlarınızdan bahsetmiştik. Ancak onun dışında da pek çok oyuncak emrimize amade durumda. Anti-yer çekimi alanı yaratan bombalar mı dersiniz, rakibinizi bir süreliğine etkisiz hale getiren elektrikli bola-shot’lar mı, yoksa omzunuzdan fırlayan mini roket atar mı… Bunlar ve daha nicesi avlarınız sırasında bolca güveneceğiniz yegane dostlarınız. O yüzden bu ekipmanları geliştirmeniz ve sürekli el altında tutmanız hayati bir önem taşıyacak.

Yazılarımda genelde önce hikâyeden bahsederken bu sefer doğrudan oynanışa daldım ama, tahmin edeceğiniz gibi oyunun bir de ana görev akışı ve hikâyesi mevcut. Az önce de söylediğim gibi U.S. Marshall’ı Killian Samuels rolünü üstleniyoruz ve bir yolcu gemisinde yolcuyuz oyunun başında. Ancak gemi çok geçmeden Sphere’e çakılınca (ki bu sahneyi ilk Prey’den hatırlayabilirsiniz) işler bir anda hayatta kalmaya dönüyor. Enkazdan sağ çıkmayı başaran karakterimiz uzaylılarla çatışmaya başlıyor, ancak uzaylı dostlarımız bir süre sonra üstün geliyor ve bizi ele geçirmeyi başarıyorlar. Bu noktada oyun birkaç yıl ileriye sıçrıyor. Ancak işin ilginç yanı aradan birkaç yıl geçmiş olmasına rağmen karakterimizin hatırladığı son şey geminin Sphere’e çakılışı. Her ne kadar zihninde birkaç yıllık koca bir boşluk olsa da bir şekilde bir Kelle Avcısı olduğunun ve yeteneklerinin farkında olan Killian, bunun üzerine hem hafızasını geri kazanmaya, hem de üstüne nasıl yapıştığı belli olmayan bu Kelle Avcılığı görevini devam ettirmeye adıyor kendini. Söylenene göre oyunda ilerledikçe karakterimizin hafızası da yavaş yavaş geri gelmeye başlayacak ve böylece oyunun ana konusu kendini belli edecek.

## ŞCR / Human Head Studios

Human Head Studios’un belki öyle çok parlak ve şaşalı bir geçmişi yok, ancak çıkarttıkları oyunlarda belli bir kalitenin üzerinde kaldıklarını görmek umut verici.

**Rune (2000)**
Firmanın ilk çıkış yaptığı oyunlardan biri olan Rune, hiç de fena bir oyun değildi aslında. Özellikle Viking temasını ele alışı ve aksiyonuyla o zamanlar ilgimizi çekmişti. Yine de bir Heretic 2 değildi tabii (Heretic 2’ye nereden bağladıysam artık).

**Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock (2006)**
Blair Cadısı sinemayı kasıp kavururken oyunu eksik kalır mı hiç? Hikâyesiyle birlikte ilginç bir oyundu aslında. Bol bol bulmaca ve zaman zaman korkutmacayla yine belli bir kalitenin üzerinde kalmayı başarmıştı bu da.

**Prey (2010)**
Portal’dan bile önce portalları kullanan oyundu aslında Prey. İlginç oynanış öğelerine sahip olmasına rağmen yine de çok büyük bir çıkış yapamamıştı. Bakalım ikincisinde şeytanın bacağını kırabilecek mi Human Head Studios...

### ÇOK VAHŞİ BİR BATI

RYO’lardan genelde alışık olsak da FPS’lerde çok sık karşılaşmadığımız bir açık uçluluğa sahip Prey 2. Açık uçluluk derken bunu gerçekten kastediyorum, oyunun dünyasında kafamıza göre dilediğimizce gezip tozmak mümkün olacak. Tabii biz boş boş gezsek bile muhtemelen sağda solda milletin kafasına konmuş ödülleri gördükçe içimizdeki dürtüler harekete geçip “av”a çıkmamıza sebep olacaktır. Ya da illa görev olmasına da gerek yok, bir grup uzaylı tarafından tartaklanan başka bir uzaylı gibi mini-olaylar da Bowery’de sürekli cereyan edecek. Müdahale edip etmemek size kalmış, ancak edin ya da etmeyin, hareketlerinizin sonuçlarının önemli olacağının bir kez daha altını çizmek istiyorum. Yapımcıların özellikle üzerinde durduğu şeylerden biriydi bu; istemediğiniz hiçbir şeyi yapmak zorunda değilsiniz. Eğer bir görevin ortasında sıkılırsanız görevin yarısında iptal edip başka bir şey yapmaya koyulabilirsiniz.

Human Head Studios Prey 1 ile neredeyse alakası kalmamış bir oyun yapmak için kollarını sıvayarak büyük bir risk almış. Ancak görüldüğü kadarıyla ellerindeki bu fırsatı o kadar güzel kullanmışlar ki, “Risk nedir?” sorusuna bir cevap olmuş adeta Prey 2. İlk Prey’i şöyle bir oynayıp geçmiş olan beni bile bu kadar heyecanlandırmayı başardı adamlar, ki bu o kadar da kolay bir şey değil aslında. Düz bitirildiğinde en az 15 saatlik bir oynanış sunacağı açıklanan Prey 2’yle olan münasebetimizin çok daha uzun süreceğini anlamak için kahin olmaya gerek yok. Heyecanla 2012’yi bekliyoruz.



İşte kızılca kıyametin kopmak üzere olduğu o an... Bu gibi sahneleri oyunda sık sık göreceğiz.

**Kimyamız tutuyor mu?**



Kelle Avcısı olabiliriz ama milleti karbon içinde hapsetmiyoruz hiç olmazsa.





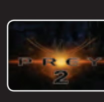
Bowery falan diyip milleti kandırmayın, Coruscant işte orası aslında…






Bir tutam da bundan ekledik mi…





## KISACA

**Tür:** FPS
**Yayıncı:** Bethesda Softworks
**Çıkış Tarihi:** 2012
**Platform:** PC, PS3, Xbox 360
**Site:** www.humanhead.com




ZIRRRRRR ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

# SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

**OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN**

Avea veya Turkcell hattından **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Oyungezer her ay kapına gelsin!




**SADECE 1 SMS İLE**

## Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Avea** veya **Turkcell**'li hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap vermek...

Bu kadar basit, başka hiçbir şey yapmanıza gerek yok. Biz sizi arayıp adres bilgilerinizi alacağız ve bir sonraki aydan itibaren derginiz her ay adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'e daha fazla destek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın, dilediğiniz zaman iptal edin.

## Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

**Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?**
Her ayın 25'ine kadar gelen başvurularda aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 6,90 TL olarak yansıyacak.

**Dergi ne zaman elime ulaşır?**
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin bayilerde yerini almasından üç ila beş iş günü sonra elinize ulaşır.

**Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?**
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda ödediğiniz paranın çoğu onlara gidiyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para kaptırmış oluyoruz.

**Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?**
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

**Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?**
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

**Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?**
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

**Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?**
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)










Servis numarasına gönderilen her mesaj oparatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI 0216 465 98 50



# MIGHT AND MAGIC: HEROES VI

## KUDRET VE BÜYÜNÜN SON TANGOSU -CAN ARABACI

**KALEMDEKİ KIŞLANIN** seviyesini yükseltiyorum. Sentinel'lerimi Praetorian'a çevirip kalemin dibindeki madeni koruyan yaratıklara dalıyorum sonra. Oyunun daha başı olduğundan zorluyorlar… Ama benim gibi bir Heroes ustasının halledemeyeceği iş değil. Saate bakıyorum, çalışmam lazım. O zaman şu haftayı bitirip kapatayım artık oyunu…

…

İkinci kalemi fethettim az önce… Yapay zekâ ağladı resmen, kayıp bile vermeden tüm birimlerini silip süpürdüm. Üstüne bir de kaleyi ele geçirdikten sonra "convert" ettim, artık önümde kimse duramaz! İkinci bir kahraman yaratayım da bu kaleyi korusun bari.

…

Düşman kahramanlarına gıcık oluyorum. Hayır madem savaşmayacaksınız, niye gelip dalıyorsunuz? Madem daldınız niye kaçıyorsunuz? Erkekseniz kaçmayın!!! Neyse, yarın yeni hafta başlıyor, yeni birimleri alıp kalesine dalıp kökünü kazırım ben bunun...

…

Ah, selam sevgili okur. Umarım çok bekletmemişimdir seni. Gerçi Heroes topraklarındaki takvime göre 4 ay, 5 hafta, 3 gün geçmiş ben yazmaya başlayalı. Yine kaptırdım kendimi sanırım. Ne zaman yeni bir Heroes oyununun başına geçsem böyle oluyor. Ama merak etme, mevcut betanın suyunu çıkarttım bu sayede. Aradığın bilgilerin hepsini ve aklının ucundan bile geçmeyenleri bu yazıda bulacaksın yani.

### BİR TURN DAHA… (OLMAZSA OLMAZ HEROES ARA BAŞLIĞI)

Şimdi eğri oturup doğru konuşalım. Muhtemelen sayfadaki resimlere bakıp "Bir Heroes 3 daha yapamadılar hâlâ, ben yine oturup onu oynarım" diyorsunuz. Kabul ediyorum, Heroes 3 gerçekten aşılması zor bir çıta. Ancak Heroes 6 ya da tam adıyla Might and Magic: Heroes VI, temel aldığı Heroes 2 ve 3'ü geçemese de, birçok yönden onların izini takip ediyor. O yüzden gelin önyargılarımızı bir kenara bırakalım da, bu sefer kaç turn daha oynayacağız, onu hesaplayalım.

Betayı bilgisayarıma kurar kurmaz hiç bitmeyen bir Heroes açlığıyla oyuna saldırdım. Oldukça sade ve esnek bir menüyle karşıladı beni M&M: Heroes 6. Menüde Widget desteği olması, Skype ile eşleştirme yapabilmemiz gibi oldukça hoş özellikler var. Ama benim asıl gözüme çarpan ekranın sağ üstündeki kısımdı. Sağ üstteki yuvarlak dünya sembolüne tıklayınca kalbimden vuruldum resmen; çalan müzik Heroes of Might and Magic III'ün Hall of Fame ekranında çalan müziğin yeniden düzenlenmiş hali. Heroes 6 bu jestiyle sorgusuz sualsiz gözüme girebilir sanırım. Ama bir dakika, müziğin sarhoş edici etkisinden sıyrıldığımda fark ediyorum ki kendi kahramanımı yarattığım bir ekrandayım aslında… Evet evet, bildiğin kahraman yaratıyorum kendime. Yetenekleriydi, ismiydi, kalesiydi hepsini ayarlıyorum. Skill tablosunu uzun uzadıya incelemeye dalınca daha oyuna doğru düzgün giriş yapamadan dakikalar uçup gidiyor. Kahramanımı yarattıktan sonraysa soluğu Single Player kısmında alıyorum. Haven'ın 2, Sanctuary'nin de 1 bölümü açık durumda. Haven'ın alıştırma bölümünden dalıyorum senaryoya…

Oyunu açıklandığından beri yakın markaja aldığımdan senaryonun nasıl gelişeceğini az çok biliyorum zaten. Senaryo bana bolca Heroes 2'yi anımsattı; tek bir krallıktan dağılan kardeşlerin taht mücadelesi. Her biri farklı bir tarafla anlaşma yapıp farklı bir kalenin kahramanı olarak katılıyor oyuna. Ancak senaryonun ilk bölümü, daha sonra farklı fraksiyonlara dağılacak bu kahramanlarımızın babasının, yani Duke Slava'nın gözünden anlatılıyor. Böylece olayların nasıl dallanıp budaklandığı gözler önüne serilirken senaryo da derinleşiyor. Oyunlarda en önem verdiğim şeylerden biri hikâye olsa da söz konusu olan Heroes serisi olunca hikâyeyi biraz daha geriye itebiliyorum açıkçası. Heroes'un damarlarında asıl akanın stratejik derinlik ve oynanış olduğunun farkındayım çünkü. O yüzden hikâyeye şöyle bir göz attıktan sonra oynanışı incelemeye dalıyorum balıklama.

Kahramanımın kontrolünü alır almaz Heroes oynamanın verdiği o coşku hissi de kanıma karışıyor. Serinin tüm oyunlarında bence en önemli noktalardan biri olan kale ekranını görmek için heyecanla kaleye tıklıyorum vee… İlk hayal kırıklığı ve inanamazlık ifadesi derhal suratıma yerleşiyor. Kale ekranı, ufacık bir yer kaplayan dandik bir kale resminden ibaret neredeyse. Nerede o görkemli, bakmaya doyamadığımız, vaktimizin çoğunu yiyen kale ekranları, nerede bu önümde duran bomboş ekran… Neyse ki bu konuda yalnız olmadığımı, senaryonun ikinci bölümünde yapımcıların akıllıca oyun içi bir obje olarak haritaya yerleştirdiği bir Orb'dan diğer kullanıcıların yorumlarını okuyunca görüyorum. Umuyorum ki Black Hole Games de binlerce fanın kaleler hakkındaki bu çığlığını duyup dikkate alır oyun çıkana kadar (bir ihtimal o kale ekranları geçici olarak konulmuş da olabilir aslında).

### BLOOD AND TEARS

Yapılan değişiklikler arasında en doğru bulduğum ve sevdiğim özellik bu oldu sanırım. Oyunu daha bir RYO statüsüne kaydıran Blood and Tears, verdiğiniz kararlara ve yaptıklarınıza bağlı olarak artan bir itibar sistemi. Savunma ağırlıklı, birimlerinizi korumacı, düşmanlarınızı bağışlayıcı bir yapıda oynamayı tercih ederseniz genellikle Tears puanı kazanacaksınız. Tamamen acımasız, saldırgan ve düşmanlarını mutlaka cezalandıran bir karakter olacaksanız da bolca Blood puanı hanenizi dolduracak. Yeterli Blood ya da Tear puanına ulaştığınızda sınıfınıza göre değişen ek yeteneklerin açılacak olması bile Blood and Tears sistemini başlı başına önemli yapsa da, ben asıl oyuna RYO aroması ekleyip bize "seçim" şansı bırakmasına bayıldım.



>> demo yapılmayacakmış. > Sony PSN'e özel olacak oyunlar için 20 milyon dolar ayırmış. > Nintendo klasik oyunlarını 3DS için geliştirirken teknik sorunlar yaşıyormuş. >>

## ŞCR / Black Hole Games

Öyle çok fazla oyunu olmayan bir firma aslında Black Hole Games. Ama ilginç fikirleriyle ve cesur davranışlarıyla gelecek vaat ediyor. Tabii eğer bizi Heroes 6 konusunda hayal kırıklığına uğratırlarsa elimizde tırpan ve meşalelerle ana binalarını basarız, orası ayrı.

**Armies of Exigo (2004)**
Biraz kendini tekrar ediyordu ama oynanmayacak bir oyun da değildi. Çiçeği burnunda bir firma için başarılı sayılabilecek bir başlangıç.

**Warhammer: Mark of Chaos (2006)**
Warhammer evreninde geçen enteresan bir oyundu Mark of Chaos. Dawn of War serisinin yanında pek adı sanı anılmadı gerçi ama fena da değildi hani.

## THE CONFLUX

The Conflux, Black Hole'un oyun için hazırladığı bir online platform aslında. Conflux'a bağlandıktan sonra ilk iş olarak yazıda da bahsettiğim online karakter profilinizi yaratıyorsunuz. Daha sonrasında ise yaptığınız her hareket bu profildeki karakterinize deneyim kazandırıyor. Ve siz seviye atladıkça Dynasty Weapon adı verilen silahlarınızın gücü de artıyor. Aynı zamanda oyunda neler yaptığınızı ve achievement'larınızı falan da yine Conflux üzerinden arkadaşlarınızla paylaşabiliyorsunuz. Oyunun ömrünü hayli uzatacağına ve arkadaşlarımızla aramızda çekişme yaratacağına şüphe yok bu özelliğin.


Rakibe sağ tıklayınca gelen standart bilgilerin dışında size karşı sunduğu tehdit seviyesinin de gösterilmesi güzel olmuş. Gerhalt'ın bana tehdit oluşturmadığını görünce daha bir gaza geliyorum bu resimde.

Kale ekranı beklentilerimin ağırlığı altında ezilmiş olsa da, haritada dıgıdık dıgıdık koşturdukça tekrar gönlümü almayı başarıyor Heroes 6. Önceki Heroes'lardan alınan tek müzik ana menüde çalanlar değil, eğer seriye aşinaysanız her sahnede çalan müzikler bir şekilde sizi eskilere götürecek. Hele ki Heroes 2'deki favori müziklerimden olan Summer Plains eşliğinde koşuşturmak bambaşka bir keyif oldu benim için.

### SÜLFÜR MÜ? NE SÜLFÜRÜ?

Başta yadırgayıp sonra alıştığım bir diğer değişiklik, oyundaki kaynak sayısının azalmış olması. Normalde toplamanız gereken 7 kaynak varken, Heroes 6 bu kaynakların sayısını 4'e düşürüyor; odun, taş, kristal ve para. Üzerine "Orijinalini nasıl değiştirirler!!" diye düşünmezseniz çok da batmıyor ama bu değişiklik. Zira kalelerdeki binaların üretim masrafları da bu yeni kaynak sistemine göre tekrar düzenlenmiş. Kalelerin işleyişi ve yaratık üretimi konusunda da ciddi değişiklikler söz konusu bu arada. Town Hall geliştirme sistemi yerini kalenin seviye atlamasına bırakmış mesela (kalenizin duvarlarını ayrıca geliştiriyorsunuz). Kaleniz seviye atladıkça bir üst seviyedeki binaları yapma hakkı kazanıyorsunuz. Her kalede 2. ve 3. seviyeye geçtikten sonra yapabileceğiniz özel binalar arasından seçim yapmanız gerekiyor. Çeşitli özellikler sağlayan bu binalardan birini yaptınız mı o seviyedeki diğer karşılığını yapamıyorsunuz ama, o yüzden seçerken iyi düşünmeniz lazım. Bunlar dışında Tavern'de de sadece o hafta mevcut olan iki kahraman yerine bir sürü kahraman arasından seçim yapabiliyoruz ki, Heroes serisinin geneline hakim olan "rastlantısallık" olayından kopulmaya çalışıldığına dair hislerim bu noktada daha da güçlendi.


Burada koskoca bir vampiri Nihat Doğan'ın ruhu önünde diz çöküp tövbe ederken görüyoruz. Nasıl bir aura'sı varsa artık...

Rastlantısallıktan uzaklaşma çabasına dair bir diğer işaret de kahraman gelişiminde ortaya çıkıyor. Eskiden seviye atladık mı karşımıza gelen rastgele iki yetenekten birini seçerdik, bunda ise karakter yetenek ağaçlarından istediğimiz yeteneği alabiliyoruz. Bu iyi mi olmuş, kötü mü pek karar veremedim aslında. Daha kontrollü karakterler yaratmayı sağladığına şüphe yok ama rastlantısallığın da ayrı bir tadı vardı. Neyse ki yetenekler oldukça güzel düşünülmüş şeyler de uzun uzun kafa patlatabiliyorsunuz hangisini alsam diye, özellikle de Might dallarına bayıldım. Tek sorun, büyüleri de bu karakter ağacının içine entegre etmiş olmaları. Expert Earth Magic alıp Town Portal çıkana kadar Mage Guild yapmayı beklemiyorduk zaten ama şu haliyle büyü sayısı da fazlasıyla yetersiz duruyor maalesef.

Gelelim savaşlara. Heroes V'teki savaş sistemi neredeyse aynen korunmuş. En büyük farklılık inisiyatife dayalı saldırı sırası yerine Heroes III'teki gibi sıralı savaşa dönülmüş olması. İyi de olmuş, Heroes V'te yüksek inisiyatife sahip yaratıklar suyunu çıkartabiliyordu sıra kapma olayının. Birimlerin çoğunun alan etkili saldırılar yapması da ayrıca dikkatimi çekti. Marksman ile düşmanı hedefleyip arada kendi birimlerinizi yok ettiğinizi görmek pek hoş bir sürpriz olmuyor açıkçası. O yüzden daha bir dikkat etmek gerekiyor artık. Ancak bu durum, neredeyse her kalede en az bir tane "healer" sınıfı birim konulmasıyla biraz giderilmiş. Ölen birimlerinizi çatır çatır diriltebiliyorsunuz bu birimler sayesinde. Ki bu da aslında birim kaybetme korkunuzu köreltiyor ve kendinizi daha agresif oynarken buluyorsunuz.


Kaleler dışarıdan bakınca yine çok güzel de, içine girmeye çalışınca hayal kırıklığına uğramasak iyiydi.

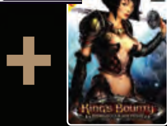
İlk izlenimlerimiz hiç de fena değil Might and Magic: Heroes VI için. Özüne sadık kalmaya çalışırken bir yandan "yeni" olmayı da denemesini takdir ettik ama kale ekranları gibi Heroes'u Heroes yapan yanlardan kesinlikle vazgeçilmemeliydi. Beta olduğu için aksayan ve hatalı yönlerini büyük ölçüde es geçiyoruz şimdilik ama oyunun son hali karşımıza çıktığı gün bu kadar yufka yürekli olmayacağız. Bakalım 8 Eylül'e kadar eksiklerini kapatabilecek mi Black Hole...


Şu 3 bölümlük betada bile entrikanın ihanetin bini bir para olduğundan esas senaryoda neler olacak merak etmeden duramıyoruz.

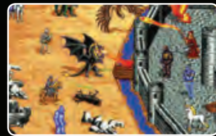
### Kimyamız tutuyor mu?


Krallara layık olacak

+


RYO öğeleri bundan...

+


Yemeğin ana malzemesi de bundan...

=



### KISACA

**Tür:** Sıra Tabanlı Strateji
**Yayıncı:** Ubisoft
**Çıkış Tarihi:** 8 Eylül 2011
**Platform:** PC
**Site:** might-and-magic.ubi.com





## ŞCR / Capcom

Voilition, çıkardığı Saints Row oyunlarıyla başlarda Grand Theft Auto serisine rakip olmayı amaçlasa da zamanla Saints Row'un başka bir oyuna rakip değil de kendi olarak başarılı olması gerektiğini anlamaya başladılar. Voilition'ın portfolyosunda döneminin yenilikçi oyunlarından Red Faction ve Descent gibi önemli oyunlar varken yepyeni bir markaya odaklanmayı seçmeleri pek çok oyuncunun ilgisini çekmişti. İlk iki oyunda alamadıkları geri dönüşü üçüncü oyunda kazanıp kazanamayacaklarını göreceğiz.

**Saint's Row (2006)**
Pek çok eleştirmen tarafından GTA'nın çete temalı hali olarak yorumlansa da gerek daha gayri ciddi olması gerekse de gelişmiş karakter tasarım seçenekleri ve mini oyunlarıyla beğeni toplamıştı. Voilition'ın doğru yolda olduğunu gösteren Saints Row, GTA'nın yokluğundan faydalanıp iyi bir satış rakamı elde etmesine rağmen kalite olarak hâlâ olması gereken noktada değildi.

**Saints Row 2 (2010)**
Saints Row 2, belki de firma tarafından yapılan yanlış yönlendirmenin sonuçlarını yaşıyordu. Pek çok oyuncu ilk oyundaki ilginç sonun ardından çetenin geleceğini ve olası olayları beklerken, değişen oyun yapısı çokça çılgınlık ve mini oyunlar beraber geliyordu. Şehrin canlılığı ve dinamizmi boşlanmış ve oyun tamamen kaos yaratmaya odaklanmıştı. Doğal olarak beklenen notları alamadı.

# SAINTS ROW: THE THIRD

## İLK SEFERDE OLMADIYSA İKİ KERE DAHA DENE –ALİ SEZGİN

**KUSURA BAKMAYIN AMA** siz ne düşünürseniz düşünün, ben son dönemde çıkan Saints Row oyunlarını GTA'lara göre daha çok seviyorum. Yorgun kafayla eve geldiğimde, canımı sıkacak ihanet hikâyeleri ve trajedileri olmayan, yalnız başıma kalmak istediğimde beni sanal karakterlerle bowling oynamak zorunda bırakmayan bir oyunu nasıl sevmeyeyim? Üstelik arabayla heykel yıkmaca, kısa sürede en çok yaya yakma gibi mini oyunlarla eğlendiren bir oyunu ciddi ciddi haksız yere eleştirdiklerini düşünüyorum. Saints Row kesinlikle bir GTA değil ama zaten bir GTA varken, neden Saints Row serisinin kendisi gibi olmasına izin veremiyoruz ki? Saints Row 3 için de çok farklı şeyler beklememek gerekiyor. Uzunca bir hikâye anlatmak yerine en sevdiği fıkrayı size heyecanla anlatmayı seven arkadaşınızın kente geri geldiğini düşünün.

Söylemem gerekiyor Saint'lere gerçekten acıyorum. Defalarca ihanete uğrarken, savaşlara sürüklenirken ve hatta çete üyeleri teker teker öldürülürken tek istekleri savaştıkları insanlar gibi kanunların biraz üzerinde olabilmekti. Bunun yerine hep en yüksekte olduklarını sandıkları anlarda kendilerini dipte buldular. Saints Row 2'yi oynadıysanız, 3'ün başında da durumun çok farklı olmadığını tahmin edersiniz. Saints Row: The Third'e artık çok daha büyük ulusal düşmanları olan Steelport'un tartışmasız en büyük mafyasının lideri olarak başlayacaksınız. Sonrasında neler olur bilinmez ama oyunun başlarında, örgütün patronu olarak olanaklarınızın neredeyse sınırsız olacak. Örneğin düşmanlarınızın üzerine hava saldırıları düzenlemek, ısmarlama tanklar çağırma ve bir telefonla küçük bir orduyu çağırma gibi seçenekler de oyuna dahil olacak. İşin bir diğer ilginç yanıysa büyük bir suç örgütünün patronu olarak namı alıp başını yürümüş, bir karakter olmanın da nimetlerini göreceksiniz. Kolay kolay kimse polis çağırmayacak, sizi gören polislerse normalde olduğundan daha temkinli davranıyor olacaklar.

### AZİZLER ŞEHRİ

Çete büyümüş olmasına rağmen, saygınlıkları ve güçlerinin hala olması gereken yerde olmadığını düşünen ekip, aldıkları tüyo üzerine bir uçak soymaya karar veriyorlar. E3 Demosu işte tam olarak burada başlıyor; İlk iki oyunda da banka soyguları yapmış, nefes kesen kovalamacalara katılmıştık ama inanın böylesi hiç olmadı. Yaklaşık 10 kişilik çete öncelikle havaalanına sızıyor ve ardından hedeflerinin olduğu uçağı kalkmadan ele geçirmeye çalışıyorlar. İzlediğimiz sunumda gözümüze çarpan ilk şey, çatışmaların ikinci oyuna göre çok daha dinamik ve akıcı oluşuydu. Artık düşmanın üstüne imleci getirip ölene kadar aynı tuşa basmak söz konusu değil. Aynı GTA'da olduğu gibi siper alıyor, kurşun dolduruyor ve düşmanları açık verdiği anda işlerini bitiyordu. Yapay zekâ hakkında şimdiden konuşmak zor ama eski oyunlarda oldukları kadar odun durmadıklarını söyleyebilirim. Bunda hazırlanan bölümün E3 sürümüne özel olmasından da kaynaklanıyor olması bir olasılık elbette. Özelikle Saint'ler söz konusu olduğunu hiçbirşeyin umduğunuz gibi gitmetdiğini tahmin edebilirsiniz. Burada da durum farklı değil. Panikleyen pilot hayatını kurtarmak uçağı kaldırıyor ve çete bir kez daha içinden çıkılmaz bir durumun içine düşüyor.

Hava takibiyse oldukça ilginç olmuş. Fazla hızlanıp hedefin önüne geçip onu kaybetmek gibi bir dert olduğu gibi çok arkada kalma durumu da söz konusu. Tabii bir noktada çok geç olmadan paraşütüyle beraber adamı da yakalamak gerekiyor. Bunun haricinde havada silahlı çatışmanın hoş olmayacağını düşünenlerdenseniz, kesinlikle yanıldığınızı söyleyebilirim, normalde özensiz ve kaos yaratmak üzerine olan görevlerin aksine Voilition buna ciddi ciddi uğraşmış. Zaten adamlar E3'e çıktıklarında verdikleri hemen hemen her röportajda, oyunun gayri ciddi olması, görevlerinde aynı şekilde olması gerektiği anlamına gelmediğini üstüne basa basa belirtiyorlar. Saints Row: The Third'ü sanırım zaten bu çok iyi açıklıyor. Hiçbir saçmalık, saçma olması nedeniyle yapılmayacak. Oyunu oynayacak, bir noktada duracak ve sonunda kendinize" Aman tanrım az önce ne oldu?" diye soracaksınız.

Oyunun görsel yönünün yanısıra, sürüş fizikleri de çok ama çok gelişmiş. Gösterilen sürümde, Volition çalışanı muhteşem bir spor araba sürüyor ve onunla şehirde ilerliyordu. Daha önce yapılamayan, yapılasa yapmacık duran, yanlamalar, sert geçişler ve hızlı takipler bu oyunda inanılmaz duruyor. Şehir de eskiden olduğuna göre daha dinamik. Artık panik olduğu için arabalara atlayan yaylar veya saçma tepkiler veren polisleri unutun. Şehri gezerken siz olmasanız bile orada yaşanıldığını anlatılacak hikayeler olduğunu hissedeceksiniz. Polisler kimlik kontrolü yapıyor, hırsızlar vatandaşları soyuyor hatta sıradan yayalar marketten dönüyor veya arkadaşlarıyla buluşuyor olacaklar.

Saints Row: The Third görebildiğim kadarıyla ikinci oyundaki aksiyon dozajını alıp, ilk oyundaki ciddiyetin üzerine bindirmeye çalışılmış. Animasyonlar eski oyunlara göre çok daha akıcı, karakter detayları güçlü ve bu sefer şehir insanı gerçekten karmaşanın içine davet ediyor. Gördüklerimden sonra Saints Row: The Third'ün şimdiye kadar çıkan en iyi Saints Row oyunu olacağına, hatta çok eğlenceli bir kum havusu oyunu olacağından hiç şüphem yok.



Tera Patrick artık oyunda olmayabilir ama Steel Port'un farklı güzellikleri oyuna dahil edilmiş.

Devlet güçleri bile Steelport'ta Saint'lere göre yetersiz kalıyor.





### KISACA

**Tür:** Aksiyon
**Yayıncı:** THQ Voilition
**Çıkış Tarihi:** 2011 Sonbahar
**Platform:** PS3, Xbox 360, PC
**Site:** SaintsRow.com

### Kimyamız tutuyor mu?



Her şeyin patlamasına kaos denir.

+



Bazı şeylerin patlamasınaysa çılgınlık.

+



Tek bir şey patlarsa korku ortaya çıkar.

=



# DİLİN KEMİĞİ YOK

"Biri beni durdursun" kalıbı Peter Molyneux'ye yakıştığı kadar kimseye yakışmaz herhalde. Konuşmaya başladığında uçurtmanın ipini elinden daima kaçırmayı başaran Molyneux, yine bizi şaşırtmamayı bildi. E3'de açıklanan Fable: The Journey hakkında konuşan dâhi yapımcı, oyunun düşünüldüğü gibi otomatik ilerleme sistemini kullanmayacağını ve tamamen oturduğumuz yerden Kinect kullanımı ile kontrol edilebileceğini söyledi. "Kalabalığın içindeki bazı insanlar Kinect kullanmak ve oradan oraya zıplamak istemediklerini, oturarak oynamak istediklerini söyleyecekler. Bu sadece olumsuz düşünmek olur. Kinect hakkındaki olumlu tarafları düşünün. Kinect ile ilgili en müthiş, inanılmaz şey onun sizi görebiliyor olması" diyor Molyneux ve coşkun açıklamalarına şöyle devam ediyor, "The Journey hakkında söyleyebileceğim en müthiş şey onu oturarak oynayabilecek olmanız. Eğer size Fable serisi içindeki en duygusal oyunu yapıyor olduğumuzu söylersem sanırım hepiniz rahatlarsınız. Sizi kesinlikle ağlatmak istiyorum. Oynayacağınız şeyi ömrünüzün kalanında hep hatırlamanızı istiyorum. Bunları yapamayacak bir oyunu neden yapmak isteyeyim ki?" Beklenti yükseltmek konusunda rakip tanımayan Molyneux yine elinden geleni ardına koymadı ve yeni projesini en yüce noktaya yerleştirdi. Umarız bu kez gerçekten bahsettiği kadar vardır...



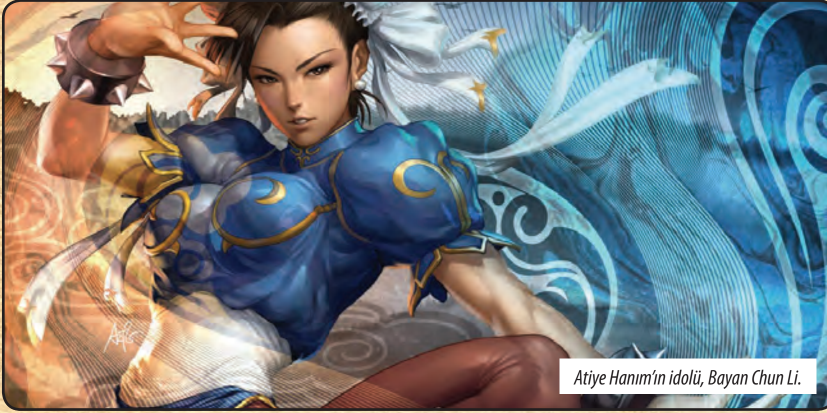

# OHA

**Oyungezer Haber Ajansı bir şekilde bildiriyor…**

*Acar olmayı çok isteyen muhabir aday adayı sevgili yıldız adayımız, PAF Ligi ve Ümit Milli Takımın eski sol beki, Umut Yanık bundan böyle sürekli olarak bir şeyler bildirmeyi deneyecek. Uzaklardan sanki çok zorlanarak haber yolluyormuş havası yaratıp bizleri etkilemeye çalışacak olan Umut'a, şimdiden başarılar diliyor ve kendisinin bir şekilde bildirmiş olduğu bültenlere geçiyoruz…*



*Dava dosyasından yürüttüğümüz Atiye Açıkgöz fotoğrafı. (Not: Atiye Hanım elindekinin oklava değil, Bō Değneği olduğunu savunuyor)*



*Atiye Hanım'ın idolü, Bayan Chun Li.*

## EV HANIMININ ATARİ TUTKUSU YUVA YIKTI

*Umut Yanık, OHA, Nazilli - Aydın*

Nazilli'nin merkeze bağlı Ketendere köyü, önceki gün eşine az rastlanır türden bir aile dramına sahne oldu. Günün büyük kısmını oyun salonlarında geçiren eşinden ayrılmak üzere dava açıp 11. celsede de boşanamayan Harun Açıkgöz'ün isyanı adliye koridorlarını inletti.

### ATARİCİ ATİYE

Nazilli Belediyesi'nden aldığı maaşla kıt kanaat geçindiklerini, babasının desteği olmasa sokakta kalacaklarını ifade eden talihsiz adam, eşi Atiye Açıkgöz ile boşanma davasına varan süreci şöyle özetledi: "Gitgide artan pazar parası talepleri geçen sene ortasında astronomik boyutlara ulaşınca bir perşembe günü eşimi takip ettim. Çarşı yerine doğruca atari salonunun yolunu tuttu. Bir an dünya başıma yıkıldı, beni aldattığına ve orada sevgilisiyle buluşacağına inandım. Hışımla kapıdan içeriye saldırdım ki ne göreyim, hanım atari makinasının önünde, bir telaş tuşları tokatlıyor, oyun kolunu eğip bükerken galiz küfürler savuruyor! Meğer benim memur aylığı jeton parasına yatıyormuş!"




*Sunullah Karput, aracının başına gelenleri görünce yıkıldı.*

### NE YAPSAM OLMADI

İlk başta şoke olduğunu, fakat sonraları durumu kabullenip can sıkıntısına yorduğunu anlatan Harun Açıkgöz, hem oyalansın hem de eli iş tutsun diye çözümü hanımını Halk Eğitim'e göndermekte bulduğunu belirtti. Bir süre sonra eşinin kurstan edindiği dikiş nakış bilgisini ölçmek amacıyla kendisine bir hırka örmesini rica ettiğini söyleyen Açıkgöz, eşinin iki ters bir düz yerine sağ-sol diye bir teknikten bahsettiğini aktardı. "Kahvedeki arkadaşlarımdan soruşturunca bunun bir dikiş tekniği değil Final Fight isimli bir oyundaki dövüş taktiği olduğunu öğrendim" derken genç adamın çaresizliği gözlerinden okunuyordu. Yine de umudunu kaybetmediğini, o ayki kirayı geciktirme pahasına eşine bir PS3 hediye ettiğini anlatan Açıkgöz, bunun da fayda etmediğini, bir süre sonra eşinin kendisine Harun yerine Haggar diye hitap etmeye başladığını, bazı geceler rüyasında "You Lose!" diye haykırıp terler içinde uyandığını kaydetti.

### MAHALLELİ DE YAKA SİLKTİ

Karısına sokulduğu bir gece aldığı "uno partito, uno gettone" cevabının sabahında adliyeye başvurduğunu öne süren Harun Açıkgöz durumun iyice kontrolden çıktığını, mahalleliyi de "İllallah!" dedirtme noktasına vardığını söyledi. Duruşmada müşteki sıfatıyla dinlenen akaryakıt istasyonu işletmecisi Sunullah Karput, son model aracının Atiye Hanım tarafından bir musluk borusuyla paramparça edildiğini iddia edip "Olmaz olsun böyle oyun!" diye ekledi.
Duruşmada tanık olarak ifade veren mahalle kasabı Hamdi Kara, Atiye Açıkgöz tarafından "El Gado'ya benzediği" gerekçesiyle her gün küfürlü tacize uğradığını bildirirken, atari salonunun sahibi Sabri Konami, "Harun yakın arkadaşım ama Atiye de en iyi müşterim. Engel olamadım. Zati işler kesat..." şeklinde ifade verdi.

### DAVA DOSYASI KABARIK

Daha önce bir internet kafenin düzenlediği PES turnuvasında çıkan arbedede adam yaralamak suçundan sabıkası bulunan Atiye Açıkgöz, kocasını sevdiğini ve boşanmak istemediğini dile getirdi. Kafasına neden sütyen bağladığı sorulduğunda "Sütyen değil o, Chun Li'nin oxhorns isimli saç aksesuarı" cevabını veren Atiye Hanım'ın, dava hâkimine "Hazır uğramışken ismimi Aduket olarak değiştirmek istiyorum. Dilekçeyi nereye vereyim?" diye sorması dikkat çekti. Hâkim, her şeye rağmen atarinin adli açıdan suç teşkil etmediğine, dolayısı ile boşanma gerekçesi sayılamayacağına hüküm verdi.

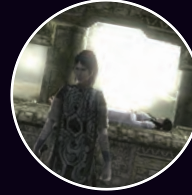
# BİLEMEDİK KIYMETİNİ

**18 milyon GTA, 11 milyon Gran Turismo, 42 milyon Super Mario, 21 milyon Call of Duty... Bu rakamlar elbette ki satış rakamlarını ifade ediyor. Oyun dünyasında bir ürünü satmak için öyle genel geçer kurallar pek işlemiyor. Kötü bir oyun her zaman az satacak diye bir şey yok... Aynı şekilde iyi bir oyunun da çok satması garanti değil. Hatta tarih, ortaya iyi ve farklı bir oyun çıkarayım derken stüdyosunu kapatmak zorunda kalan, kariyerini tehlikeye atan geliştiricilerle dolu. Ama şurası kesin ki eğer aşağıdaki oyunlar kapitalist canavarı tatmin edebilseydi, bugün oyun sektörü bambaşka bir yer olurdu...**




## ICO – 2001

Neredeyse sadece fısıltı gazetesiyle duyuldu küçük Ico'nun macerasının ne kadar dokunaklı olduğu. Koca kalenin içinde gölgelerden kaçmaya çalışmak, kendimizi sadece tahta bir kılıçla savunmak, kalenin içinde yapayalnız bulduğumuz gizemli kız Yorda'yı kurtarmak Ico'yu bambaşka bir yere koyuyordu kalplerimizde. Oyunun not ortalaması 90 olmasına karşın dünya çapındaki satış rakamları 700.000'i geçememişti. Fena bir rakam değil ama tatminkâr hiç değil.




## Shadow of the Collosus – 2005

Bir önceki neslin klasiklerinden… Shadow of the Collosus'un oyuncuya verdiği his ve oyun yapısı başka hiçbir şeye benzemez. Aslında yaptığınız çok az şey vardır ancak o genişlik hissi, atınız Agro'yla birlikte bir sonraki devi bulmaya çalışmak, o rüzgarı yüzünüzde hissetmenizi sağlar. ICO'yu yapan ekip bir başka klasiğe imza atmıştır ancak satış rakamları yine pek parlak değildir. Oyunun ortalama notu 92'dir ancak satışlar 500.000'i bile bulmaz.




## Okami – 2006

Oyunlarda sanatsallık pek geçer bir akçe olmasa gerek. Gerçekçiliğin yerine, sembolleri koymak ve farklılık yaratmaya çalışmak Hideki Kamiya'nın stüdyosu Clover'ın kapanmasına neden olmuştu. Okami garip ve alışılmadık bir oyundu. Oyunda Amaterasu adlı bir köpeği kontrol ediyordunuz. Cell-shaded grafikleri, bir kaligrafi çalışmasını andırıyordu ve oyun yapısı birkaç farklı türü biraraya getiriyordu. Aynı stüdyodan çıkan God Hand de tutmayınca Clover'ın kapısına kilit vurulmuştu. Okami'nin not ortalaması 93'tü ancak 450.000 satış rakamını zor tutturmuştu.




## Killer7 – 2005

Ünlü oyun yapımcısı Goichi Suda'nın (Suda51), "hayatta en gurur duyduğum şey" dediği oyunu Killer7 da birkaç farklı oyun türünü içermesine karşın genel hatlarıyla tuhaf bir estetiğe sahip aksiyon-macera oyunuydu. Örneğin, savaşlar birinci kişi kamerasından oynanırken, oyunun geneli üçüncü kişi açısından oynanıyordu. Oyunda birkaç farklı karakteri kullanara uluslararası bir komployu çözmeye çalışıyordunuz. Oyunun not ortalaması 80'di ve tahmin edebileceğiniz gibi satış rakamları 350.000'i zor görmüştü.



## Eternal Darkness: Sanity's Requiem – 2002

Aslında bu oyunu tanımlamak için şu söz öbeği yeterli: Gelmiş geçmiş en iyi 10 korku oyunundan biri. Sadece sürükleyici bir hikâyeye sahip olduğu için değil, oyuncuya sürpriz hazırlamakta pek becerikli olduğu için de unutulmazlar arasında yerini almıştı Eternal Darkness. Şanssızlığı bir Gamecube oyunu olmasıydı. "Sistem bozuldu" şeklinde mesajlar atması, ekranı kapatarak sizi şok etmesi ve farklı zaman dilimlerinde geçen ilginç öyküsü kesinlikle cezasız kalmadı ve oyun sadece 220.000 civarlarında bir satış rakamı elde etti. Oyunun not ortalamasıysa 91.



## Psychonauts – 2005

Maalesef yaratıcılık ve eğlence her zaman yüksek satış rakamlarını garantilemiyor. Bunun en sağlam kanıtlarından biri Psychonauts olsa gerek. Oynamaya başladığınız anda bırakamayacağınızı garanti ediyoruz ancak sorun da bu: Oynamaya başlamak. Tim Schafer ne yaptı, etti ama bir türlü insanları bu oyunu oynamaya ikna edemedi. Oyunun diyalogları, güçlü hikâye anlatımı halen üniversitelerde ders niyetine okutulmakta ancak satış rakamları içler açısı. Oyunun not ortalaması tam 91 ancak 100.000 satışı bile görmedi Psychonauts… Karşılığındaysa anlamlı bir ödülün sahibi oldu: Gamespot – Kimse Oynamadı Ödülü!



## Shenmue – 2000

Oyun dünyasının görüp görebileceği en hırslı ve tutkulu oyunlardan biriydi Shenmue. SEGA Dreamcast için geliştirilmişti. Oyun sürükleyici bir senaryonun etrafında dönmesine karşın detay seviyesiyle çene düşürüyordu. Ciddi anlamda bir hayat simülasyonuydu Shenmue. Mesela bugün Yakuza diye bir seri varsa Shenmue sayesinde var. Aslına bakarsanız oyunun satış rakamı hiç fena değil, 1,2 milyon. Fakat gözden kaçırmamamız gereken bir detay var: Oyunun yapım maliyeti tam 70 milyon dolardı. Bundan 12 yıl önce bir dağıtıcıdan 70 milyon dolar bütçe almanın karşılığı Dreamcast'in sonunu hazırlayan etkenlerden biri olmuştu.



## Grim Fandango – 1998

Tim Schafer'in ellerinden çıkma bir başka başyapıt daha… Ve elbette ki cezasız kalmamıştı. LucasArts'ın şahane macera oyunlarının altın yıllarının sonuna geldiğimiz zamanlardı. Grim Fandango da o yılların unutulmaz oyunlarından biriydi. Sorsanız herkes bilir, herkes oynamıştır ancak satış rakamları kesinlikle öyle söylemiyor. Oyunun 200.000 civarı sattığı tahmin ediliyor ki oyunun hak ettiği kesinlikle bu değil. Grim Fandango basından 93 gibi yüksek bir ortalamayla değer bulmuştu. Ne güzel yıllardı…




## MadWorld – 2009

Bir de derler ki "Wii'de yetişkin oyunu yok, bik bik…" Sanki olanları da almışlar, onlara rağbet göstermişler gibi. MadWorld hiç de fena bir oyun değil. Şiddeti estetize eden ilginç bir yapısı ve eğlenceli görevleri vardı. Fakat Wii'nin kesinlikle böyle bir oyuncu kitlesi yoktu ve MadWorld 88 milyon Wii sahibinden sadece 170.000'ine ulaşabildi. Oyun şu an bile Wii kataloğundaki oyunlar arasında en yüksek not ortalamasına sahip oyunlardan biri: 84.



## Shadows of the Damned – 2011

Bir de yenilerden koyalım dedik… Aslında Shadows of the Damned'i hayal kırıklığı haline getiren sadece oyunun az satmış olması değil, aynı zamanda dağın fare doğurmuş olması. Suda 51, Shinji Mikami ve Akira Yamaoka gibi bir ekipten alelade bir oyun çıkmış olması cidden ilginç bir durum. Diğer bir ilginç durumsa oyunun yerlerde sürünen satış rakamları: Şu ana kadar 140.000. Oyunun not ortalamasıysa 81.

ALEX EMANCIO



# ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

## İSTANBUL KAPÜŞONUMUN ALTINDA -SİNAN AKKOL

Biliyorsunuz, Assassin's Creed'in efsane karakteri Ezio'nun son savaşını anlatan Revelations'ın büyük kısmı Kanuni Sultan Süleyman zamanında, İstanbul'da geçecek. Haberi aldığımızdan beri fırsat kolluyorduk, sonunda oyunun sanat yönetmeni Alex Emancio'yu yakaladık ve detaylarla ilgili olarak sorguladık.

**Sinan: Alex, Revelations'ın sanat yönetmenisin. İstanbul'u ne denli gerçeğe uygun aktardığınızı düşünüyorsun? Biliyorsun biz İstanbul'dan geliyoruz ve Assassin's Creed 2 ve Brotherhood'da Roma'nın gerçeğine ne kadar bağlı kalınarak yapıldığını bilemiyoruz tabii. İstanbul için araştırma yaparken sadece günümüz İstanbul'unu mu baz aldınız, yoksa 15. yüzyıldaki halini de araştırdınız mı?**
**Alex:** İkisini de yaptık aslına bakarsan. Assassin's Creed serisinde yaratmaya niyetlendiğimiz şehirleri mutlaka ziyaret ederiz, daha önceki oyunlarda da orijinallerine uygun şehirler olmasına çok dikkat etmiştik. Hatta Assassin's Creed Brotherhood ve sanırım ikinci oyun için yarattığımız bazı şehirler okullarda o dönem mimarisini anlatmak için ders olarak okutuldu. Yani bu konuda oldukça başarılı bir iş çıkardığımızı söyleyebiliriz. İstanbul için de durum farklı değil. İstanbul'un fotoğraflarını çekmeleri ve şehri tanımaları için iki ayrı grup yolladık. Bazı şeyleri fotoğraflardan alabilirsiniz ama şehrin özünü kavramak için orada gerçekten bir süre yaşamanız gerekir. Buna ek olarak bizim için araştırma yapan bazı tarihçi dostlarımız var. Şehrin o zamanlar nasıl olduğu, sadece mimari değil, kültürel açıdan da nasıl olduğu hakkında bize bilgi sağlıyorlar. Biz de bu noktada kendimize şehri oyuna nasıl adapte edebiliriz diye biraz oynama payı bırakıyoruz. Ama asıl amacımız şehirleri olabildiğince gerçeğine uygun olarak tasarlamak.

**Peki Assassin's Creed serisinin ilk üçlemesini İstanbul'da bitirmeye tam olarak ne zaman karar verdiniz? Brotherhood'dan önce mi planlamıştınız, yoksa sonrasında mı böyle bir fikir geldi aklınıza?**
Aslına bakarsan İstanbul için planlarımızı yapmaya başlayalı neredeyse iki yıl oluyor. Yani Brotherhood ile aynı zamanda diyebiliriz.

**Yani Brotherhood yayınlanmadan önce biliyordunuz aslında?**
Evet, Brotherhood'la birlikte İstanbul'un Ezio'nun hikâyesinde önemli bir parça olacağını biliyorduk.

**Hikâyeye göre her şeyin bir araya geldiği ana az bir zaman kaldı: Aralık 2012. Kıyamet kopmak üzere... Yani sadece tek bir Assassin's Creed oyunu için vaktiniz kaldı. Ondan sonra hikâyeyi nasıl devam ettirmeyi**

**planlıyorsunuz?**
Assassin's Creed serisi, anlatılmayı bekleyen birçok potansiyel karakteri ve hikâyesiyle oldukça zengin bir evrene sahip. Assassin's Creed Revelations'ta gördüğümüz şey sadece bu hikâyelerden birinin sonu: Ezio ve Altäir'in hikâyesi. 2012'de, tahmin edeceğiniz üzere başka bir hikâyeyi anlatmayı planlıyoruz, o da Desmond'ın hikâyesi olacak. Ama her şey orada da bitmeyecek, Desmond'dan sonra da bayrağı devralacak ve sonraki oyunlar için temel oluşturacak başka hikâyeler ve karakterler var.

**Hikâye yine aynı senaryo ekibi tarafından mı yazılıyor, çünkü Assassin's Creed II'nin hikâyesi bence gerçekten çok başarılıydı. Revelations'ın hikâyesi de aynı takımın kaleminden çıkıyorsa içimiz rahat edecek.**
Şimdi, Assassin's Creed serisi için şöyle yapıyoruz: Oyunun evreni çok geniş olduğundan en önemli şey her parçanın birbiriyle uyum içerisinde olması ve bu arada ana temadan da uzaklaşmaması. Bu yüzden bir ana ekibimiz var ki bütün işleri her şeyin Assassin's Creed evrenine uygun gittiğinden ve birbiriyle uyum içinde olduğundan emin olmak. Ayrıca Assassin's Creed Revelations için yeni bir yazarımız var, aynı Brotherhood için de olduğu gibi. Böyle yaparak hikâye içinde ilginç bir çeşitlilik ve tazelik yaratmış oluyoruz. Eğer hikâye için yeni bir yazar alır ve o yazarı serinin ana hatlarına sadık ana yazar takımıyla desteklerseniz elde edebileceğiniz en iyi hikâyeye sahip olursunuz.

*[BROTHERHOOD İLE İLGİLİ SPOILER GELİYOR! AMAN DİKKAT; DİLERSENİZ AŞAĞIYA ATLAYIN!]*

**Ehm, Cesare gerçekten öldü mü? Onu Revelations'da tekrar görecek miyiz?**
Cesare öldü, evet. Hatta şu an ölüden de öte.

*[SPOILER BİTTİ! RAHAT!]*

**Oyunda İstanbul ve Türkiye'nin hangi bölümlerini göreceğiz?**
Bütün şehri görebileceksiniz aslında ama çok da çeperlere kadar gidemeyeceksiniz, dış kısımlara ulaşamayacaksınız. Ama onun dışında bütün şehir, bilirsin işte, Galata'nın oralar falan olacak. Türkiye'deki diğer mekanlara gelirsek, Kapadokya bölgesindeki bir yeraltı şehrimiz var. Orayı da göreceğiz.

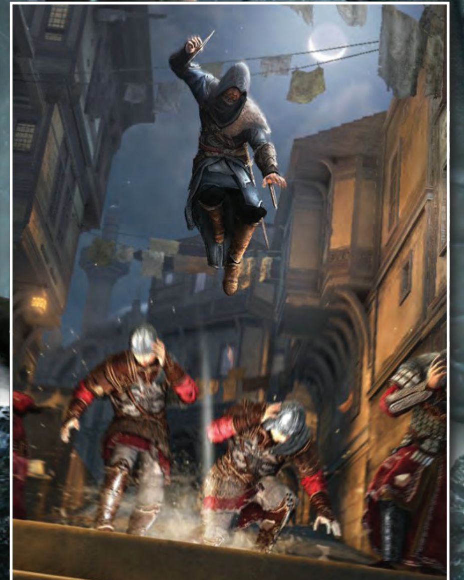
**Bir de sanırım en son bir Efes görür gibi olduk orada? E3'te gösterdiniz, daha önceden duyurulmamıştı sanırım. Oyun içinde kullanılan mekanlardan biri de Efes mi olacak, yoksa sadece trailer için mi kullandınız?**
Aslında sözünü ettiğin trailer'da İstanbul'a kadar olan yolculuğu göstermeyi amaçladık. Zira oyun yolculuğun asıl başladığı noktadan, yani Masyaf'tan başlıyor. Karakterimiz buradan itibaren Türkiye'ye gitmesi gerektiğini biliyor ve gidiyor da. Türkiye içinde Konstantinapol, Masyaf ve yeraltı şehri dışında ziyaret noktaları da olacak yani.

**Brotherhood motorunu da bir kez daha genişletiyorsunuz. Duyduğum kadarıyla Assassin'lerimizi farklı şehirlere yollama sistemi de değişikliğe uğrayacak ve biz de onların başarısında daha aktif rol alabileceğiz. Bu, aldıkları görevler sırasında onlara bizzat eşlik edebileceğimiz anlamına mı geliyor? Çünkü sanıyorum ki Leonardo artık oyun dışı kaldığı için Brotherhood'daki Leonardo'nun savaş makineleri benzeri görevler de oyunda yer almayacak.**
Brotherhood sistemi oldukça değişiyor aslında, Roma'da Ezio kendi suikastçı loncasını kurmaya çalışıyordu. İstanbul'da ise halihazırda bir lonca bulunuyor ve bir lideri de var: Yusuf. Ezio akıl hocası olduğu için aslında ondan daha yüksek rütbede.

**Peki Yusuf onun daha yüksek rütbede bir Assassin olduğunu kabul ediyor mu?**
Hiyerarşi tabanlı Templar'ların aksine Assassin'ler daha başlarına buyruk aslında. O yüzden bence Yusuf, çok fazla şey görmüş geçirmiş efsanevi bir Assassin olması nedeniyle Ezio'ya çok saygı duyuyor ve bence bu sırada sıkı bir dostluğun da temellerini atıyorlar. Bu sayede birbirlerinden de birçok şey öğreniyorlar. Assassin'leri nasıl kontrol edeceğinizle ilgili soruna gelirsek, o da evrim geçiren özellikler arasında. Daha önce olmayan sistemler ve seçimler ekledik ve senin de sözünü ettiğin gibi Assassin'leri göreve yolladığımız yapıyı sil baştan tasarladık. Ama detaylarını şimdilik paylaşamıyorum.

**O zaman son bir soru. Oyunun zaman aralığı bildiğiniz gibi Osmanlı'nın en büyük hükümdarlarından biri olan Kanuni Sultan Süleyman dönemine denk düşüyor. Ancak Kanuni hikâyede daha bıyıkları yeni terleyen bir genç olarak yer alıyor. Bir hükümdar ve bir karakter olarak Süleyman'ın rolü ne kadar önemli olacak Revelations'da?**
Süleyman oyunda çok önemli bir rol oynuyor. 17 yaşında olmasına rağmen ileriki yıllarda sahip olacağı o güçlü karakteri şimdiden gösteriyor. Aslında o kadar önemli bir yerde duruyor ki, kendisini oyunun mantık ve bilgeliği temsil eden öğesi olarak da gösterebiliriz bence.







+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

## Japonya için çal

Japonya'da meydana gelen deprem ve tsunami felaketi sonrası yardım kampanyaları devam ediyor. Akira Yamaoka önderliğinde hazırlanan ve içerisinde 18 adet oyun şarkısı yer alan Play for Japan albümünün satışlarından elde edilecek gelir yardıma ihtiyacı olan Japon halkına bağışlanacak. Hepinizin ağzına sağlık...

## Az kaldı... Çok az...

Yaz kuraklığının geçmesine artık sayılı günler kaldı. Belki okullar açılacak, havalar serinleyecek, depresyon ayları başlayacak diye hayıflanıyorsunuz ama biz oyuncular için en sıcak ayların sonbaharda geldiğini de unutmayınız.

## Ne de olsa ilk aşkımız

Ünlü serilerin baştan başlıyor olması çok hayra alamet değildir (Metal Gear'ın komple baştan yapıldığını düşünebiliyor musunuz?). Ama bazen de bir markanın potansiyelini kullanabilmek için bunu yapması gerek. Kısa keselim: Yeni Tomb Raider'ı gördükçe nabzımız hızlanıyor.

## Ne yapacağınızı şaşırdınız ha...

Oyun filmlerine karşı ne denli önyargılı olduğumuzu çok iyi biliyorsunuz, siz de öylesiniz, bizden kaçmaz. Yine de bazı projelere heyecanlanmadan edemiyoruz. Fakat Space Invaders kesinlikle onlardan biri değil. Yine de Space Invaders yahu!

## Sen de mi Brütüs?

Oyunların vaktinden önce nete sızdırılmasına alışığız ama bunun Steam gibi bir platform aracılığıyla gerçekleşmesi bizi de şaşırttı. Deus Ex: Human Revelations'ın ön inceleme versiyonu hackerlar tarafından Steam üzerinden sızdırıldı ve bu durum Square Enix'in canını gerçekten sıktı, kimin sıkmaz ki?

## Bu aşk burada biter

L.A. Noire için birlikte çalışan Team Bondi ve Rockstar'ın yolları ayrıldı. Çift, ayrılık kararı olarak şiddetli geçimsizliği gösterdi. Team Bondi yetkilileri Rockstar'ın küçümseyici tavırlarından, Rockstar ise gereğinden fazla yardım sağlamaktan rahatsız. Olan oyunun PC versiyonunu bekleyen biz oyunculara oldu, bize de yazık...

## Çirkinleşmeyelim

Battlefield 3 ile Modern Warfare 3 arasında yaşanan tatlı rekabet ufak ufak acımaya başladı. www.modernwarfare3.com sitesi üzerinden yapılan MW3 karşıtı yayınlar sonrası sitenin birden kendisini Battlefield 3 resmi sitesine yönlendirmesi kafaları karıştırdı. Savaşta her yol mübahtır tamam da, oldu mu bu şimdi hiç, sen söyle oldu mu?

## Burası Türkiye

Trabzon'da bir kadın, eşinin çok fazla oyun oynamasına sinirlenerek eşi salonda oyun oynarken yatak odasına sığınarak erkek aldı. "İnat olsun diye yaptım" açıklamasına sığınarak olayı meşrulaştırmaya çalışan kadın, eşinin şikâyeti sonucu soluğu emniyette aldı.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



# BÜYÜKLER İÇİN SUSMA VAKTİ

Oyun sektörünün temel yapıtaşını hâlâ büyük bütçeli konsol ve PC yapımları oluştursa da RAGE'in yapımcısı John Carmack'a göre gelecek bundan biraz farklı olacak. Özellikle mobil oyunlar ve bulut teknolojisinin gelecekte en çok tercih edilen platformlar olacağını düşünen Carmack, günümüzde de ufak ufak bu tarafa doğru bir yönelim olduğunu ortaya koyuyor. "Bu konuyu kendi aramızda uzun uzun tartışıyoruz ve RAGE'e başladığımız günlerde iOS'un henüz var olmadığını, iPhone'un piyasaya çıkmadığını hatırlayınca bile sürecin inanılmaz hızını görebiliyoruz. Bütün bunlar sadece bir projenin yapım süreci içinde ortaya çıktılar. Ve aslına bakarsınız bu durum biraz ürkütücü çünkü bizler büyük bütçeli bir oyunla uğraşırken ruhumuz bile duymadan tüm sektör değişebilir. O nedenle oyunlarımızı yaparken çok uzun sürmemesi için elimizden gelen her şeyi yapıyoruz," diyor Carmack ve ekliyor: "Bu aralar özellikle eski yapımcılarımızdan sık sık duyduğumuz şey, 'Xbox 360'ın ve PS3'ün önünde saatlerce oturarak harcayacak zamanım yok ancak iPad'imi çıkarıp ufak bir oyun oynayabilmek için her zaman vakit var' oluyor. Bu tamamen farklı bir tecrübe". Gelecekte ufak mobil oyunlar büyük kardeşlerden konuşma hakkını devralabilirler mi bilinmez ama ufak ufak korku



Herkes suscak biz konuşçaz artık!

# KENDİNCE SOSYAL

Günümüzde sosyalleşmenin tanımı biraz değişti, bilgisayar başında oturmak ve bu sayede arkadaş sayısını artırmak sosyalleşmek olarak görülür oldu. Sosyalleşmenin yan kollarından biri olan sosyal oyunlar da bu amaca hizmet eden unsurlardan birisi ancak dikkatli bakıldığında durum gerçekten öyle mi? 1978 yapımı MUD'ın yaratıcılarından olan ve MMO türünün babası olarak gösterilen Richard Bartle'a göre pek de öyle değil. Sözlerine "Günümüzde 20 milyon kişi CityVille oynuyor ancak benim sorum şu; bundan 5 yıl sonra bu insanlar ne oynayacak?" diyerek başlıyor Bartle ve devam ediyor, "sosyal oyunlarla ilgili insanların düştüğü en büyük yanılgı bu oyunların sosyal olduğunu düşünmeleri. Sosyal paylaşım sitelerinde oynanan oyunlar, "sosyal oyun" olarak adlandırılıyor. Bu oyunlar kendilerinin, diğer platformlarda oynananlardan daha sosyal olduklarını iddia ediyor ama pek çoğu kendi başınıza oynadığınız, hiçbir arkadaş edinemediğiniz sıkıcı oyunlar". Bundan 30 sene önce insanları birbirine yaklaştırmayı hedeflemiş birinin günümüz sosyalleşme yapısı hakkındaki eleştirilerini ne kadar dikkate alırsınız bilmiyoruz ama daha sosyal görünmek için seviye atladıkça, ödül topladıkça aslında asosyallik hanemize çizik attığımız gerçeği acı bir şekilde karşımızda duruyor maalesef...



# TÜRK FUTBOLU ELDEN GİDİYOR



Geçtiğimiz ay ortaya çıkan şike skandalı sonucu taraflı tarafsız herkesin dikkati bu yöne çekildi (arada Hilal Cebeci'ye kaptırdıklarımız da oldu tabii) ve Türk futbolunun geleceği konusundaki endişeler dile getirildi. Bütün bunlar yaşanırken Türkiye Futbol Federasyonu'nun aldığı yeni kararla futbol oyunlarının lisans anlaşmalarının bundan böyle tek bir merkezle değil, kulüplerin bizzat kendileriyle yapılacak olması darbe üzerine darbe yememize neden oldu. Normal şartlarda bu durum çok büyük bir sıkıntı olmayabilirdi ancak ortada şöyle bir problem var, PES 2012 ve FIFA 2012'nin çıkmasına şurada sadece birkaç ay kaldı ve henüz bu iki oyunla da bir lisans anlaşması yapılmış değil. Ortada anlaşma yokken bu kararın çıkması demek Konami ve EA'in tek tek 18 kulüple masaya oturmak zorunda olması demek. Zaten ortalık bu kadar bulanıkken, pislikler bir bir ortaya dökülürken firmaların anlaşmaya yanaşmak istemeyeceği bu derece aşikarken hiçbir kulübün anlaşmak için mücadele etmiyor olması da ayrı bir komedi. Sakın ülke futbolu için hayırlı bir iş yapmayın, sakın!

# NINTENDO YENİ UFUKLAR PEŞİNDE

Nintendo'nun her zaman savunduğu şey "herkes için oyun" olmuştur. Ancak uzunca bir süredir ulaşmakta zorlandıkları çok önemli bir kitle var, çekirdek oyuncu profili. Gününün büyük bölümünü oyunlara ayıran, yüksek performans beklentisi olan ve "sağlam oyuncu" denebilecek bu kitle Nintendo'nun konsollarına genellikle burun kıvırır. Ancak firmanın başkanı Satoru Iwata'ya göre bu durum Wii U ile değişecek ve çekirdek oyuncu kitlesi Nintendo'nun kanatları altında buluşacak. "Neden Wii U'yu sevecekler?" sorusuna şu şekilde cevap veriyor Iwata; "Çünkü Wii U'da hem yüksek çözünürlüklü görseller hem de oyunu geleneksel yollarla oynama imkânı var". Wii kumandasının yaratıcı bir fikir olsa da esas oyuncu kitlesine hitap etmediğini kabul eden Iwata, Wii U'nun kumandasının herkesi memnun edeceğinden emin. "Wii U kumandası göründüğü kadar büyük ve ağır değil" diyen Nintendo Başkanı, 3DS'te düştükleri hatayı tekrarlamayacaklarını ve sağlam oyunlarla piyasaya çıkacaklarını da ısrarla belirtiyor. "Japon yapımcıların söylediğine göre Zelda HD, Wii U dışında hiçbir makinada yapılması mümkün olmayan bir oyun" diyerek özgüvenini de açık şekilde ortaya koyuyor Iwata. Wii U'nun çok satacağı ortada, her Nintendo konsolu gibi, ancak asıl kitleye ulaşabilecekler mi ve daha önemlisi ulaşırlarsa sahip oldukları kalıplaşmış Nintendo sever kitleyi kaybetme tehlikesi yaşayacaklar mı, işte bunu zaman gösterecek...




# EĞİTİM ŞART

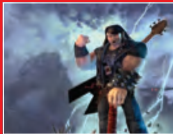
Pek çok aile hâlâ çocuğunun video oyunları ile haşır neşir olmasını engellemek için uğraşadursun, İngiltere Eğitim Bakanlığı sekreteri Michael Gove'a göre oyunlar, öğrenmenin en güzel araçlarından biri. "Çocukların 'yaratıkları öldürmek için gereken mermi miktarı ve eldeki cephane' arasındaki denklemi çözme hızını görmek gerçekten inanılmaz. İnanıyorum ki eğitim amaçlı oyunlar, matematik ve fen bilimleri eğitimi konusunda müthiş bir potansiyele sahip" diyor Gove ve oyunların eğitimde daha verimli şekilde kullanılması gerektiğini söylüyor. Gerçi geçtiğimiz ocak ayında Londra'da düzenlenen bir konferansta Sony, oyunların eğitime yedirilmesi hakkında bir sunum yaparken Gove ortalarda yoktu. Biraz geriden gelseler de hükümetlerin en üst makamlarından bu tip açıklamalar duymak günümüzü şenlendiriyor. Ne kadar da Polyannayız yahu, çok seviyoruz kendimizi...

# DEVAMININ EN ÇOK GELMESİNİ İSTEDİĞİNİZ OYUNLAR

Hepimizin gözü yollarda kalmış demek ki… Ne kadar da çok beklediğiniz oyun varmış böyle. Perdeyi açan kişi (5 numara) Barışcan Çarıkçıoğlu; 4'üncü en çok beklenen oyunsa Serkan Akşit'e ait. Semihçiğim… Sen de Cahit'e karşı içerik jeneratörünü çalıştırmışsın ama bu aylık yeni bir yıldızımız var bu köşede: Özgür Gökmen. Geri kalan tüm oyunlar Özgür'e ait; o kadar güzel örnekler bulmuş ki kırpamadım bile… Semih Etiğ'e, Arda Köroğlu'na ve Ural Berk Karaoğlanoğlu'na çok çok teşekkürler. EN'ler köşemizin bir sonraki konusu "Sizi EN Çok Korkutan Oyun Anları". Adresimiz aynı: faruk@oyungezer.com.tr



**5** **Quantic Dream'in yeni oyunu:** Valla Fahrenheit ve Heavy Rain adında iki şaheser oyunu oynadıktan sonra bu adamların yeni oyununu beklememek ayıp olur. Fahrenheit'ta bize farelerimizi yediren, Heavy Rain'de gamepad'leri elimizden attıracak kadar heyecanlandıran bu adamların bir sonraki oyunu için yağmur duasına çıkmayı bile düşünüyorum. Sonunu iple çektiğimiz senaryolarını bizden esirgememelerini diliyor ve dört gözle yeni oyunlarını bekliyorum.



**4** **Brütal Legend:** Arabamızda çalan enfes şarkılar, metal dünyasına yapılan göndermeler… Yeni bir şey almak için her defasında Ozzy ile muhabbet etmenin, Lemmy'nin bas notalarıyla insanları hayata döndürmenin ve Halford'la ortalığı ateşe vermenin keyfini tekrar yaşamak ve bu keyfe yeni karakterler, yeni hikâyeler eklendiğini görmek istiyorum. Kısacası o güzelim öykünün devamını öğrenmek istiyorum.



**3** **XIII:** Çizgi romanvari grafikleriyle olsun, konusuyla olsun gerçekten çok şık bir oyundu. Çizgi roman havası oyunun her yerine işlemişti. Mesela oyundaki seslerin bize yansıması hem işitsel hem de görseldi. Konu da tam öyle bir yerde bitmişti ki devamı gelir dedik ama 8 sene oldu hâlâ yok ortalıklarda. Sabırsızlanıyorum. Gerçi artık yavaş yavaş umudumu yitirmek üzereyim ama…



**2** **Culpa Innata:** Bizden biri olan Momentum'un yaptığı bu oyunun hikâye örgüsü gerçekten çok sağlamdı. Evet belki grafik yönünden zamanında bile o kadar iyi değildi ama anlattığı hikâye gerçekten çok başkaydı. Zaten bir macera oyunu olması, grafiklerin o kadar da önemli olmamasını sağlıyordu. İkinci oyunun yapım aşamasında olduğunu biliyorum. Hatta bir iki ekran görüntüsüne de rastlamıştım gayet şık grafik cilasıyla. Fakat hâlâ ne ses ne seda. Güya 2011'de çıkıyordu oyun. Gelsin artık!!!

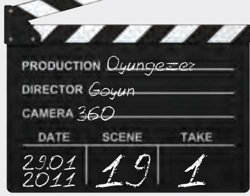


**1** **The Longest Journey:** İşte beklemekten imanımın gevrediği yegâne oyun serisi. Bu kadar güzel bir evreni ve bu kadar güzel işlenmiş karakterleri karşımıza çıkan her oyunda bulamıyoruz. Piyasada zaten böyle oyunlar tek tük bulunuyor, olanlarda da gidip hikâyeyi en karmaşık yerinde bırakıp cevaplanmamış yüzlerce soru sokuşturuyorsunuz milletin kafasına. Sonra bekle Allah bekle ki Funcom'um keyfi yerine gelsin de oyunun devamı çıksın. ACİLEN YAPIMINA BAŞLANSIN!!!

# PAPATYA FALI MİSALİ

Activision Başkanı Bobby Kotick hakkında bir haber okuyacaksınız birazdan ama daha ismini okur okumaz sayfayı yırtma ihtimalinizden korkmuyor değiliz, neyse çok güzel uçak da olur bizim sayfalardan, içimiz rahat. Kotick'e göre PlayStation Vita müthiş bir cihaz ama pazarın böyle bir cihaza ihtiyacı olup olmadığından emin değil. "Gerçekten fantastik bir cihaz… Teknik olarak, onunla yapabileceklerimiz konusunda müthiş heyecanlıyız, bu gerçekten inanılmaz" diyerek lugatındaki bütün övgü ifadelerini kullanan Kotick şu şekilde devam ediyor: "Fakat sorulması gereken soru şu, pazarın neresinde olacak? Bana göre fiyatı son derece makul, ürünün kendisi de gerçekten güzel, peki ama gerçekten böylesine gelişmiş bir mobil cihaza pazarın ihtiyacı var mı?" "Ayı yavrusunu döverek severmiş" hesabı Vita'yı önce göklere çıkarıp sonra yerin dibine sokan Kotick'e acil şifalar diliyoruz, o son tekilayı içmeyecekti...






# OGZ CASTİNG AJANSI



Oyungezerler gerçekten sıfatlarını hak etmeye başladılar. İnsan gece uykusundan uyanıp da Casting çalışır mı ya? Bizde oluyor işte. Burak Alış ki kendisi ilk örneğin sahibidir, bu benzerliğin gecenin kör saatinde bir anda aklına düştüğünü söylüyor. Ümit Yeşil adlı oyungezerse beni yaran birkaç sağlam örnek göndermiş (Hillary Clinton – Chucky, Patrick – George Bush gibi). Ancak aralarından en çok tuttuğum aşağıdaki ikinci çalışmanın sahibi.



Gürkan Uygun - Geralt de Rivia



Hamid Karzai - Şirin Baba

## HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Vızıl vızıl kafamızda sesler… Metinler kötü; seslendirme metinlerden de kötü. Ama ne yapıyoruz? Kovanın içine çomağı saplıyoruz; dikkat edin de sokmasınlar. Ayın en kötü oyun replikleri aşağıda. Sizde yok mu bir şeyler? faruk@oyungezer.com.tr

**1- Chaos Wars (2006)**
**Orijinali:** Now, it think I got my head around this different dimensions business but how do I get back to Tokyo?
**Meali:** Şimdi, sanırım kafam bu farklı boyutlar meselesini almaya başladı ancak Tokyo'ya nasıl döneceğim?
**Demek ki:** Sen ufak ufak zıplamaya başlarsan, anca varırsın hocam Tokyo'ya…



**2- Grandia (1999)**
**Orijinali:** What do you saying Ling, I should be the one saying that.
**Meali:** Ne diyorsun Ling, onu benim söylemem gerekirdi.
**Demek ki:** Sadece konuşurken bile kendi kuyruğunu kovalayan köpek gibi görünebilirmiş insan.

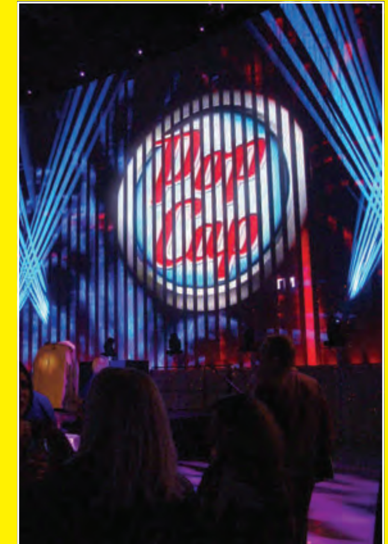


**3- Zombie Revenge (1998)**
**Orijinali:** By dawn, the God of Destruction will be unleashed!
**Meali:** Sabaha doğru Yıkım Tanrısı gelmiş olur!
**Demek ki:** Gelince haber ver de bi' çay koyalım.



# PARASI NEYSE VERİRİZ

**Satın alma hikâyelerine hep ön yargılı yaklaşıyoruz, pek çok firma bu şekilde eriyip gitti çünkü gözlerimizin önünde. Söz konusu satın alma hikâyesi EA ve PopCap gibi iki dev firma arasında gerçekleşince bu durum iyice işkillendiriyor bizi ister istemez. Yapılan anlaşmaya göre EA, PopCap'i başlangıçta 750 milyon $ ve 2013 sonuna kadar oyunların satış performansı göz önünde bulundurularak ekstra bir 550 milyon $ karşılığında satın aldı. Uzun zamandır EA'in sosyal ve mobil oyun pazarına göz diktiği biliniyordu ve bu hamle ile pazara bodoslama dalmamaları için hiçbir sebep kalmadı. Elbette bu güç birliği sonucu nasıl bir gelişim ve hareket alanı zenginliği ortaya çıkacak bilinmiyor ama kısa vadede EA'in amacı PopCap oyunlarını daha fazla insanla tanıştırmak ve bilinilirliğini artırmak. Bizim açımızdan bakıldığında ise EA, söylediği gibi PopCap'in gücüne güç katmasa da olur, Zuma, Plants vs. Zombies ve Peggle gibi oyunlarımıza dokunmasın kafi, başka ihsan istemez...**




# WINDOWS VE XBOX 360 ELELE

Microsoft'un Windows ile Xbox'ı birbirine entegre edebilme isteği uzun süredir gündemde olan bir konu olsa da somut adımların atıldığını hiç görememiştik. Ancak şimdi sağlam kaynaklardan alınan bilgilere göre (cümleye böyle girince yine somut bir adım olmadığı ortaya çıktı aslında) Windows 8 ile birlikte Xbox 360 oyunlarını PC'de oynayabileceğiz. Windows Live Marketplace aboneliği olan herkesin faydalanabileceği bu hizmet ile birlikte gamepadin yanı sıra klavye-fare desteğinin de oyunlara ekleneceği belirtiliyor. Microsoft'un Windows 8 ile birlikte Xbox Live'ı ortak paydada birleştireceğini resmen açıklamasından sonra sızan bu bilgiler oldukça gerçekçi geliyor kulağa. Elbette böyle bir ihtimal gerçek olursa bu durumdan Xbox 360 satışları nasıl etkilenir bilinmez ama PC'de göremediğimiz pek çok 360 oyununun yolu buralara düşeceği için ufak çaplı bir sevinç gösterisi gerçekleştirmedik dersek yalan olur, o değil de bir Fable 2 vardı ne oldu ona?



# OYUNEZER!

## ÇATALDAN DÜŞEN KARPUZ

**** F.E.A.R serisi hakkında büyük, F.E.A.R. 3 hakkında küçücük spoiler içerir.***

Malum ense pişiren aylarındayız. Bu aralar en rahat yenen şey karpuz&peynir ikilisi. Gerçekten de Tango&Cash olsun, Laurel&Hardy olsun, bu kadar sağlam bir ikili daha yoktur sanıyorum. Neyse. Hiç karpuzun en tatlı, en sulu yerini çatalın ucunda bırakıp onu ısıracağınız anı sürekli geciktirdiniz mi? İnsan tarafının hastalıklı anlarından biridir bu. Sonunda harş diye girişmek istersiniz fakat hain dilim çataldan düşmüştür bir kere ve o hırsla ısırdığınız şey sert ve soğuk demirden başka bir şey değildir. Gerçek hayata dönüş yaparsınız... F.E.A.R. 3 ilk duyurulduğunda ve yanında Steve Niles, John Carpenter gibi isimler zikredildiğinde tarihin en baba korku/FPS'sini beklemeye koyulmuştum. Toplasanız kaç tane var ki zaten hemen hatırlayabildiğimiz F.E.A.R. serisi dışında? Undying? Jericho? Condemned? Bir de tümünün üzerine koyabildiğim Amnesia? Yılda zilyon tane çıkan askeri FPS'nin yanında esamesi bile okunmuyor bu türün. Eh, bir süredir F.E.A.R.'ın korku/FPS türünün mihmandarlığını yaptığını söylememize gerek yok. Bakın, ilk oyun gayet iyi bir karışımdı. Her ne kadar birbirinin aynı sıkıcı mekânlarda takılmış olsak da, oyun daha önce görmediğimiz ilginç taktiklerle canımıza okumuştu; korkmuştuk, hem de çok...

Ardından F.E.A.R. 2 geldi. İşin içine mech olayı falan girince bir "aman" demiştim, "abilerin kafası karışmış". Ne işi vardı kardeşim mech kullanmanın bir korku FPS'sI içinde? Maalesef korktuğum başıma geldi ve serinin ikinci oyunu, çok sevdiğim F.E.A.R. markası için sağlam bir geri adım oldu. Üçüncü oyunun bende bıraktığı ilk izlenim "heyecandı". İlk duyurulduğu zamanlarda, özellikle Point Man'in geri gelmesi, Paxton Fettel ile oynayabilecek olmak ve iki kardeşin anneleri Alma'yı bulmak için yola koyulması fikri neresinden bakarsanız bakın heyecan vericiydi. Fakat gameplay videoları yayınlanmaya başladıkça, tekrar "aman" dedim, "abilerin kafası hâlâ karışık".

### HAYALETE MERMİ İŞLER Mİ?

F.E.A.R. 3 sıkı çatışma dinamiklerine karşın beni korkunç derecede hayal kırıklığına uğratmış bir oyun oldu. Profesyonel inceleme ayrı, duygusal görüşüm ayrı F.E.A.R. 3 konusunda, belirteyim. Yahu elinin altında nasıl bir senaryo var, sen gidip nelerle uğraşmışsın? Olacak iş değil. En temelde çocuk istismarı ve bunun sonucunda doğan çocukların askeri amaçlarla birbirine düşman edilmesi konusu var. Sen gidip yüzlerce bonus koyacağım diye kasmışsın. Ya piyasa zaten ortalığı darma duman edebildiğimiz, bir çatışmanın dakikalarca sürebildiği askeri FPS kaynıyor, sen kalkıp özgün olan türünü iyice o tarafa yaklaştırıyorsun. Bir de içine "yok SMG'yle 100 adam öldürdün, 1000 puan kazandın, yok siperin arkasında 300 saniye kaldın al sana 2000 puan" diye adım başı sayıklayan bir sistem koyuyorsun. Ne atmosfer kalıyor, ne ciddiyet tabii. Ha, kendini ciddiye almayan bir oyun olsan neyse de... Neyse...

Bir de işin konu anlatma kısmı var. Bu konuda uzun zamandır F.E.A.R. 3 kadar beceriksiz bir oyun görmedim. Resmen sallamışlar işi. Hele bir ara sahneler var ki görmeniz lazım. Karakter işleyememe konusunda ders olarak okutmak lazım bu ara sahneleri. Point Man resmen bitik, heyecansız bir karakter. Yok yahu, cool olmaktan değil, mal olmaktan kaynaklı tamamen. Adamın önünde dünya çatlıyor, gökyüzü yarılıyor, bizimki mal gibi bakıyor. Fettel önünde adam yiyor, bakışlar aynı. Point Man'in ifadesi oyun boyunca hiç değişmiyor. Zaten kendisi tek bir kelime dahi etmiyor. Korku oyunuyum diyen bir oyunda da bu denli odun bir karakter hiç çekilmiyor doğrusu. Diğer taraftan bölüm geçişlerinde neyi neden yaptığınız doğru düzgün anlatılmadığı için de senaryonun nereye gittiğini anlayamıyorsunuz. "Ben niye buradayım, şimdi ne oldu?" dolanıp duruyor aklınızda.

Oyunu oynarken eğlendim yalan yok. Buna karşılık F.E.A.R. 3 benim gözümde kaçırılmış bir fırsattır. Sağlam hikâye düzgün anlatılabilseymiş, karakterler adam gibi işlenebilseymiş ve oyun korkutabilseymiş karşımıza çıkacak olan şey bir klasikmiş. Ancak kendisi bol bonuslu, hareketli bir aksiyon oyunu olmayı tercih etmiş. Mech'e biniyoruz abi, yok ötesi...


Point Man denen herifin önünde bunlar olurken adam balık gibi bakmaya devam ediyor.


Paxton yanınızdayken zaten korku morku kalmıyor.


Ha, tabii bir de fütüristik Armacham askerleri var böyle, ne işler varsa?


Korktunuz mu? Biz de öyle...

## AYIN EZENİ

**Faruk Furkan Akıncı**

Faruk'un boyuna posuna bakıp da "Sen korkmazsın tabii" demeyin, tek başına ofiste kaldı mı kedimiz Puri'den bile korkmasını sağlayacak tedirgin bir ruhtur o. Yani adam haklı, F.E.A.R. 3 korkutmuyor diyorsa, korkutmuyordur!




**FAR CRY 3 BÜYÜK BİR** sürpriz olarak tepemize çöktü bu yıl E3'te. Biz de gördüklerimizin gazıyla hemen bir randevu ayarlayıp oyunun anlatım direktörü (narrative director) Jason Vanderberghe ile bir röportaj yaptık.

**Tuğbek: Açıkçası bu sene yeni bir Far Cry görmeyi beklemiyorduk. Ama madem gördük, bize oyun hakkında neler söyleyebilirsin?**
**Jason:** Evet, Far Cry serisi geri dönüyor. Önceki Far Cry'lar hep açık bir dünyada geçmeleriyle öne çıkan oyunlardı. Far Cry 3'te de bunu aynen koruyoruz. Hatta açık dünya FPS'lerinde çıtayı yükseltmeyi hedefliyoruz. Oyunun özü olan tropik adaya da döndük ve yeni bir karakterimiz var. Jason Brady adlı yeni kwarakterimiz biraz şanssız bir arkadaş, yanlış adaya düşüyor... Ve bu ada ağzına kadar kötü şeyler yapan kötü adamlarla dolu. Jason da bu ortamda klasikleşmiş Far Cry tadında bir kahraman olma şansına erişecek. Kısacası eline bir AK-47 vereceğiz.

**Adaya döndük, süper. Ama bu ada farklı değil mi? Bir sürü deli falan gördük çünkü biz. Bize bu deliler hakkında neler söyleyebilirsin?**
Ada medeniyetten hayli uzakta. Haliyle ne bir yasa, ne bir devlet, ne de bir düzen söz konusu. Böyle bir mekânda uzun süre yaşayan insanlar da hafiften keçileri kaçırmaya meyillidir. Üstüne bir de adanın karanlık bir sırrı var. Jason da bununla karşı karşıya kalacak. Demoda gördüğünüz dengesiz karakterin adı ise Vaas. Kendisi oyunun en önemli karakterlerden, özellikle ilk bölümlerde başınızdaki en büyük bela olacağını söyleyebilirim. İlerledikçe daha onun gibi birçok karakterle karşılaşacaksınız.

**Bir sürü manyak olacak yani...**
Evet, aynen öyle. Bir ada dolusu hem de!

**Bir şeyi açıklığa kavuşturalım şimdi, bu insanlar adanın yapısı gereği deliler değil mi? Herhangi bir kimyasaldan dolayı falan?**
Yok yok, gerçek olaylardan esinlendik. Dünyanın o kısmında ne olup bitiyor diye baktık. Gerçekte de buna benzer birçok kanunsuz bölge var. Ve oralarda çok kötü şeyler oluyor. Böyle gerçekler varken araya bilimkurgu öğeleri sıkıştırmaya gerek yok. Aslında derinde bir yerde bütün insanlar hayvandır ne de olsa. Biz de insanın ehlileşmemiş, karanlık tarafını araştırmayı amaçladık.

**O konuda bayağı bilgili olduğunuza şüphe yok. Peki Pasifik'e ve o civardaki adalara uğradınız mı hiç araştırma yapmak için?**
Evet, gidip Bahama'da falan takıldık bütün bir ekip olarak. Ne kadar tropik mekân varsa hepsini gezdik neredeyse.

**Bahama demeyecektim ben aslında... Daha ıssız, daha uzak yerler geliyor aklıma.**
Evet, kesinlikle. Çok acayip gerçekten, önce uçağa biniyorsun... Sonra bota, sonra başka bir bota, araç, bot falan seni bir merkeze getirdikten sonra biraz yüzüyorsun. İşte adamız da tam olarak orada.

**O zaman ıssız bir ada var, karakterlerimiz var ve hâlâ açık dünya FPS'siyiz, sandbox'ız diyorsunuz değil mi? İstediğimizi yapmakta serbestiz yine?**
Kesinlikle.

**Peki manyaklar ya da adanın "sırrı" dışında ne gibi sürprizler planlıyorsunuz bizler için?**
Far Cry 2 devasa, açık harita hissini çok iyi vermişti. Bu seferkinde de her taşın altında, gizli kalmış her köşede bir sürpriz olsun istedik. Her yerde keşfedecek, görecek çok fazla şey var yani. Henüz tam olarak nasıl işleyeceğini, ne işe yarayacaklarını tam olarak kesinleştirmedik. Ancak gelecek aylarda etkileşime girebileceğiniz şeyler konusunda bol bol bilgi vereceğiz.

**Muhtemelen Far Cry 2'yi oynamış herkes bu sorunun cevabını merak ediyordur: Oyunda checkpoint sistemi var mı?**
Olmaz mı!
**Olmasın!**
Merak etme, şaka yaptım. Kusura bakma korkutuysam. Far Cry 1 ve 2'nin fanları bize hep "oyun güzel ama gelişmesi gereken yerler var" diyordu ki biz de aynı şekilde düşünüyoruz. Gıcık olduğunuz ya da sevmediğiniz şeylerin hepsi için çözüm bulduk. Hatta yeni sorunlar başımızı ağrıtmaya başladı bile. Ama endişelenmeyin, çünkü sizin ellerinize geçene kadar "bu sefer olmuş bu" diyeceğiniz hale gelecek.


Jason Vanderberghe

**Son olarak ne zaman çıkacağını da soralım.**
2012. Gelecek yıl yani, benim de tüm bildiğim bu!

**2012 fazla geniş bir zaman dilimi...**
Evet ama işte keşke bilsem, bana da söylemiyorlar bu tarz bilgileri.






**BURAK:** Multiplayer özelliği olmayan oyunlar nasıl da bayıyor artık. Yapay gerizekâ'ya aynı taktiği uygula uygula dur, nasılsa her seferinde yiyor salak. Ama multiplayer öyle mi? Her akşam Black Ops'tayım nasıl keyif alıyorum anlatamam. Sen durmadan nasıl Mortal Kombat oynuyorsun olm sıkılmadın mı daha? Aksana şöyle internet ortamlarına. Yemiyor di miiiii?!!!

**VOLKAN:** *"Multiplayer özelliği olmayan oyunlar bayıyor"* cümlesi sadece single'ı yeterince iyi olmayan oyunlar için geçerli. Tek başına dolu dolu oynayabildiğin bir oyunda multi'ye göz ucuyla bile bakmazsın. Ben bir Metal Gear Solid oyununda multi modları hiç aramam, zaten bir tane hariç de yok. Senaryon, hikâyeni anlatma yeteneğin ve üslubun iyiyse yemişim multiplayer modunu! Hep senin gibi adamlar popüler yaptı multi modları zaten. Bu yüzden yapımcılar tek kişilik modlara kasmaz oldu, yalan mı Akmenek? Black Ops diyor bir de! AAaAa!

**BURAK:** Single'da bir kez kasacaksın bitecek, neye yarayacak? Kaç oyun kendini arka arkaya iki defa veya daha fazla oynatabiliyor ki? İyi bir hikâye ve atmosfer konusunda sana katılmamam mümkün değil tabii ki... Böyle bir oyunu bitirdikten sonra hakkında yıllarca konuşabiliriz. Ama aynı oyuna iyi bir multi çaksalar hakkında konuşup durmak yerine yıllarca oyunun kendisini oynarız. Daha iyi değil mi?

**VOLKAN:** Multisi olup da yıllarca oynatan kaç oyun sayabileceksin bana Burak? Valve oyunlarını geç, onun haricinde senaryosu olup da yıllarca multisini oynadığımız kaç tane oyun var? Ama ben sana multisi olmayan ve üzerine dergiler, oyunlar, kitaplar, filmler çıkmış pek çok oyun sayabilirim. Oynamak marifet değil ki… Önemli olan eserini yıllarca konuşturabilmek zaten. İyi bir single oyunun yanına multi gereksiz. Prey 2 bunu deniyor mesela, iyi mi olur, kötü mü bilemem. Ama resmen iyi single mod yapma özürlü bütün yapımcılar bu açığı multi modlarla kapatmaya çalışıyor. Sen de buna kapılmışsın dostum!

**BURAK:** Starcraft ve Diablo diyorum, başka bir şey dememe gerek var mı? Call of Duty serisi, Battlefield serisi, daha ne diyeyim? Eserini yap yıllarca konuşulsun, peki. E ama oynamadıktan sonra öyle oyunu neyleyeyim? Gel oturalım Turrican veya Doom muhabbeti yapalım çay içerken. Eeee peki iş eğlenceye gelince ne yapacağız? Tabii ki açıp multi çevireceğiz. Single'ını beraber oynayabiliyor muyuz? Forumlarda sohbet edip taktik paylaşabiliyor muyuz? Hayır. Her şeyi çözülmüş çünkü. Ama multi öyle mi? Bir yama geliyor, hoop tüm dengeler değişiyor. Bir sürü site bunun üzerine içerik üretiyor. Oyun yaşıyor ya, "aman ne güzel adamdı mezar taşında bunu yazalım" demiyoruz. Halâ onunla güzel zaman geçiriyoruz. Ben açık söyleyeyim, multisi olmayan çok az oyunu alıp oynarım. Öyle yıllarca PC'mde sürünür gider. Bir Oblivion'u tek geçerim, onun da konsepti farklıydı zaten.

**VOLKAN:** Blizzard oyunlarından örnek vereceğini biliyordum da BF ve CoD saçma oldu, o serilerin her bir oyunu bir sonraki oyuna kadar oynanıyor (CoD 2 hariç). Yine söylediğime geldin, çok örneğin yok bu konuda. Zaten *"Oynayamadıktan sonra neyleyeyim"* mantığı bizi bu noktaya getirdi. Grim Fandango'yu oynayamıyorsun diye çöpe mi atalım? Sanitarium? Monkey Island oyunlarını? Street Fighter II "internetten oyun oynamak" diye bir şey yokken dünyayı değiştirdi. Mortal Kombat bile daha yeni online ortama sıçradı, o da eh işte zaten. Kusura bakma ama tek kişilik oyunların forumlarında da insanlar taktik paylaşıyor (şu boss'u nasıl yenerim, şu bulmaca nasıl çözülür, şunun şifresi ne gibi) ve sohbetin dibine vuruyorlar. Sırf çok kişi oynanabiliyor diye bir oyuna iltimas geçemem şahsen, tek kişilik kısmı iyiyse alır oynarım. Ha multisi de iyiyse ne âlâ memleket ama sen ve senin gibiler single'ı öldürdünüz! Dur kaçma!

**BURAK:** Ne kaçacağım, kahve almaya gidiyorum, sohbet güzel. Bak saydığın oyunların zamanına bir bak sen. O zamanlar bırak hızlı interneti, mIRC dışında insanlarla canlı konuşabildiğin bir ortam bile yoktu. Mecburduk onlara biz. Hani öyle bir açık veriyorsun ki acaba arkasında bir tuzak mı var diye düşünmeden edemiyorum. O oyunlar için insanlar HÂLÂ taktik paylaşıyorlarsa ne diyeyim onlara bilemiyorum. Zaten hepsi yazıldı çizildi birader. Adamlar bunun için kitapçıklar bile satıyor ya. Ben hiç single'ına bakmadan multisine daldığım çok oyun bilirim. Zaten tek başıma oynasam ne olacak, en fazla 3-4 günde bitiyorlar. Hadi biraz daha kazayım desem, 72 saat. Sonra indirilebilir içerik çıkarsa ne âlâ, çıkmazsa kim dönüp bakar bir daha. Arşivlersin gider. Single ölsün asla demiyorum; ben single'ı severim ama bir oyuna verdiğin paranın hakkını istiyorsan multisiz kolu bacağı eksik kalır onun. Alem artık böyle. Bu yüzyıla gel Volki!

# BROTHERS IN ARMS FURIOUS 4

## BU KADAR SAVAŞMAK YETER, BİRAZ DA GÜLÜŞELİM

-KAAN "JESUSKANE" ALKIN

Bir şeyin olması için kırk kere üst üste söylememiz gerektiğini belirten bilge insanların bu sayıya ve sonuca nasıl ulaştığı konusunda elimizde halen kesin bir bilgi bulunmasa da bu görüşün yaygın olarak kabul gördüğü bir gerçek. Diğer yandan "Savaş, savaş asla değişmez" kırk kereden çok daha fazla tekrarlanmış bir repliktir ve fakat savaş hâlâ değişmekte ve değiştirmektedir. Aksini ispatlamak isteyen, iddia eden varsa, evinde boş bir duvara bakarak uzun uzun tartışabilir kendisiyle. Bu zırva girişin anlam ve önemini kavramak isteyenlerse, yazının geri kalanını okuyabilir.

*Brothers In Arms*'ın sıradaki oyunu *Furious 4* ile ilgili elimize geçen bilgilere baktıkça eğlenceli, komik bir yazı yazmam gerektiği hissine kapılıyorum. Ancak oyuna bakıp sizlerin de rahatlıkla yakalayacağına inandığım *Inglorious Basterds* ve *Team Fortress 2* referanslarına tosladıkça nedense o eğlenceli atmosferden uzaklaşıyorum. Filmin ya da ismi geçen oyunun kötü olmasından kaynaklanmıyor rahatsızlığım. Beni, eldeki adam gibi savaş konulu oyunların neslinin iyiden iyiye tükendiğini görmek üzüyor. *Brothers in Arms: Hell's Highway* deneyimimi hatırlayıp hayıflanıyorum. Zira Matt Baker'ın duygusal çöküntüsünden alabildiğine uzak bir oyun Furious 4. Arka plan olarak seçtiği İkinci Dünya Savaşı'ysa hem tarihtekinden hem de serinin ele al-


Savaş zamanında bir lunapark çalışanının hazin sonu.

_ÙõÙ öfdi^d A×it\ P\q\øÙçi_\i jg\]dg-_dõdi^` a\mfgÙ.

D`\m]jsçÙi t`id *BiA*'nÙ, ]du` Òõm`od-g`ig`m_`i q` jti\h\t\ \gÙøoÙõÙhÙu_\i a\mfgÙ ]dm n\q\ø jmo\hÙi_\ b`Ädtjm... Senaryoya göre Naziler zor durumda ve _`i`tn`g ndg\cg\mÙ q` Òg_×mh`t` \t\mgÙ d^\og\mÙtg\ n\q\øÙi bd_dø\oÙiÙ f`i_d \mup `oodfg`md tÒi` _jõmp Ä`qdmh`t` Ä\gÙøÙtjmg\m. Ltpi\ dnhdid q`m`i Cpmd-ous 4 (benim tabirimle "tiki dörtlü") _`i`i `fdk _` ]duu\o C×cm`mçdi k`ødi` n\gÙihÙø Òu`g ]dm odh. ?p cdf¿t`idi bir de Türkçe özetini isterseniz; *Brothers in Arms: Furious 4*'un tarihi jg\tg\mg\ t\ _\ jg\tg\mÙi dÄdi_` t`m alan karakterlerin duygusal çöküntü-n×tg`, _\c\ _\ fÙn\ nÒtg`h`f b`m`fdmn` é_m\h\ê dg` død tjf. »Ä×i^× O`d^c o\-m\aÙi_\i bdugd^` fpmpg\i K\ud jm_pnpi\ f\møÙ n\q\øÙtjmpu.

P\q\ø _Òi`hdidi q` _×øh\iÙi b`Ädm_d-õd _`õdødh_`i c\gdtg` fjiomjg×h×u_`fd f\m\fo`mg`m _` i\nd]did \gÙtjm. éH\-rakterler" dedim, çünkü Gearbox sadece \mf\ kg\iÙ _`õdg jti\iÙøÙ _\ ]dm c\t-gd _`õdøodmh`t` f\m\m q`mhdø ]p t`id oyunda. *Furious 4* tdi` o`f fdødgdf ]dm n`i\mtj npiptjm npih\nÙi\ \h\ \nÙg `fh`õdid ^j-jk q` hpgodkg\t`m hj_g\-mÙi_\i t`h`td phptjm. Q`f fdødgdf n`-i\mtj ]\øo\i nji\ o\fÙh c\gdi_` jti\-i\]dgdtjm fd ]pm_\ _\ ]\ømjg jtpi^p-g\mÙhÙuÙi f`i_dg`mdi` c\n Òu`ggdfg`md _`qm`t` bdmdtjm. E`m f\m\fo`mdi a\mfgÙ ]dm jti\iÙøÙ jg\^\õÙi_\i, ^j-jkçpi o`f fdødgdf n`i\mtj_\i a\mfgÙ idh`og`m` n\cdk jgh\nÙiÙ ]`fg`h`hdu _` t\igÙø jgh\u n\iÙmÙh. PÙiÙag\m\, _\c\ _õmp-np f\m\fo`mg`m` bÒm` ø`fdgg`i_dmdghdø bÒm`qg`m, o\fÙh Ä\gÙøh\nÙ b`m`fodm`i hdid ]pgh\^\g\m b`gdtjm din\iÙi \f-gÙi\. >h\ n\_`^` ]dm]dmdhdu` _`no`f jg\^\õÙhÙu o\if, øda\^Ù, AMP o\muÙ ]dm _`ifg`h _` ÄÙf\]dgdm f\møÙhÙu\.

?\ømjg jtpi^pg\mÙiÙi f\m\fo`mdnodf özelliklerini, kendileri için özene ]`u`i` c\uÙmg_ÙõÙh fpopg\m_\ bÒm`]d-gdmndidu. Hpopg\m_\ bÒmh`t`^`õdidu q` c`m f\m\fo`mdi n\cdk jg_põp Òu`g t`-o`i`fg`mn` D`\m]js o\m\aÙi_\i di\og\ \ÄÙfg\ihÙtjm. Lig\mÙi _`m_d f\m\fo`m-lerin ellerindeki silahlara ve ismiyle t\m\oÙ^ÙgÙõ\ nji ijfo\tÙ fjt\i Ltpi-^p D`gdødh Pdno`hdçi` (Mg\t`m Dmjroc System) dikkat çekmek.

## KİŞİSEL GELİŞİMDE SON NOKTA: YAŞAM KOÇU

D`\m]jsço\i f\m\fo`m b`gdødmh` ndn-o`hdi` _\dm fjk\m\]dg_dõdhdu ]dgbd-g`m ]dm c\tgd nÙiÙmgÙ: Q`hdug`_dõd-hdu _×øh\i ]\øÙi\ q` o\h\hg_ÙõÙhÙu görevlerden bol bol puan topluyoruz. ?p kp\ig\mÙ c\m^\t\m\f t`id `fdkh\i, silah ve beceri edinebiliyoruz. Özel-gdfg`md _` `i \u dnhd f\_\m t\m\oÙ-^Ù jg\i ndno`h_` _\c\ Ä\]pf q` _\c\ fazla puan toplamak için zorlu "skill ncjoêg\m b`mÄ`fg`øodmh`f bd]d ]dm _p-mph _\ nÒu fjipnp fd ]p t\iÙtg\ Ltpi^p

## ŞCR / GEARBOX SOFTWARE

?dm hp^du`t` dhu\ \oÙk Apf` Kpf`h Cjm`q`mçÙ ]dodm`i D`\m]jsçÙi t`md f\g]dhdu_` \tmÙ_Ùm.

**Tony Hawk's Pro Skater 3 (2002)**
Benim için en iyi ve en çok oyna-_ÙõÙh Qjit E\rf jtpipt_p, c\g`i _` _`õdøh`h ]\øf\nÙi\.

**Brothers in Arms: Hell's Highway (2008)**
H\nÙk f\qpmh\hÙøoÙ ]`gfd \h\ ]`i tdi` _` n`qhdødodh E`ggçn Edbcr\tçd, atmosferi iyiydi.

**Borderlands (2009)**
H`i_did c`mf`n` n`q_dmh`td ]\ø\m\-h_Ù \h\ c\t\oÙh ]jtpi^\ `i pupi n×m` jti_ÙõÙh jtpig\m_\i ]dmd jg_p ?jm_`mg\i_n. >tiÙ ajmh×g× Cpmdjpn 4ç_\ _\ bÒm`^`õdu n\iÙmÙh (gjjo tjf elbette).

Eğlenceli havasına rağmen yakın planda fazlaca kanlı sahnelerle karşılaşmak mümkün. Baltayla ense traşı olmuyormuş cidden.



Bölümlerde mini ve daha mini boss'lar yer alıyor, resimdeki uçak da onlardan bir tanesi.

D`gdøodmh` Pdno`hd ]\i\ t\fÙi u\h\i_\ jti\_ÙõÙhÙu *Bulletstorm*çp c\oÙmg\ooÙ. Dilimin ucunda bir de *Brink* var ama jip _\ \i\mn\h éEdÄ jti\h\t\gÙh, ]du ]pip u\o`i jti_Ùfê _dt`m`f Òi di^`g`h`td \k\m ojk\m f\k\oÙk bd_`mdh _dt` korkuyorum.

>ngÙi\ ]\f\mn\iÙu Cpmdjpn 4ç_\fd nÙ-fÙioÙ i` f\m\fo`m b`gdøodmh` ndno`hdidi t\m\oÙ^Ù jgh\h\nÙi_\, i` \]pf n\]pf Nazi birimlerinde, ne de co-op deneyi-hdidi o`f fdødgdf n`i\mtj f_\m `ofdg`td^d jg\h\t\^\õÙiÙ _×ø×ih`hdu_`. PÙfÙi-oÙ ]pig\mÙi u\o`i k`f Äjf f`u t\kÙghÙø jgh\nÙi_\, nji u\h\ig\m_\ u\o`i dtd^` b`qø`t`i q` n\g\fg\ø\i n\q\ø jtpig\mÙi\ ]dm t`idndidi _\c\ `fg`i`^`õdi` _\dm önsezimin içimdeki merak hissini bas-oÙmh\nÙi_\. öfdi^d A×it\ P\q\øÙ bd]d njipi\ f\_\m o×f`odghdø ]dm fjip_\ c¿g¿ ]dm ø`tg`m ×m`odgdtjmn\ din\i dno`m dno`h`u dÄdi_` ]dm a\mfgÙgÙf, _\c\ Òi^` nÒtg`ih`hdø t`id ]dm ^×hg`, _`i`ih`hdø ]dm ]\fÙø \ÄÙnÙ bÒmh`td ]`fgdtjm. P\-_`^` öfdi^d A×it\ P\q\øÙ o`h\nÙ _`õdg, o×h n\q\ø jtpig\mÙ oÙf\ih\ ijfo\nÙi\ b`ghdøf`i q` ndud ]dgh`h \h\ ]`idh dÄd-hd ]\thÙøf`i Cpmdjpn 4çp jti\h\f dÄdi éb`mÄ`fê ]dm n`]`k \m\tÙk _pmptjmh D`\m]jsçÙi q\\og`md \m\nÙi_\. ?p ijfo\-_\ `i ]×t×f _\t\i\õÙh n`mdidi f`i_dnd. Ne de olsa Brothers In Arms benzerleri-i` fÙt\ng\ `gg` opopgpm ]dm n`i\mtjtg\ b`g`i, n\q\ø nÙm\nÙi_\ t\ø\i\i h__d q` h\i`qd ÄÒf×io×g`md, f\tÙkg\mÙ ]`ggd ]dm f\gdo`tg` `fm\i\ \fo\m\]dgh`td ]\ø\m\i bir oyun oldu hep. Fakat görünen o ki, t\kÙh^Ùg\m ]p mjo_\i nÙfÙghÙø q` éb`-tdf, `õg`i^`gd q` dtd n\o\i n\q\ø jtpi-g\mÙê b×mpcpi\ f\oÙgh\t\ f\m\m q`mhdø. @\iÙhÙ nÙf\i`_\ døo` o\h jg\m\f ]p.

DÒmn`gg`m` ]\f\mf`i, tpf\mÙ_\ nÒu×-i× `oodõdh j c\q\tÙ bÒmh`u_`i b`gh`t` Ä\gÙøÙtjmph. >i^\f f\mdf\o×m o_Ùi_\-fd f\m\fo`m hj_`gg`md q` \tiÙ o`h\tÙ n×m_×m`i \mf\ kg\ig\m k`f fjg\tg\øoÙm-hÙtjm dødhd. AÒmog×i×i ×no×i` 2 o\i` *Serious Sam* _jgpnp _×øh\i \fÙtjm. >h\ n\kÙm n\kÙm _\ _Òf×g×tjmg\m b`g_dfÄ`. Çetemiz elektrikli testereyle bir iki K\ud \nf`mdidi `in` oÙm\øÙiÙ o\u`gd-tjm, \õÙm h\fdi`gd ndg\cÙ f\kÙk ]dm oda dolusu askerden kevgir imal edi-yor. Bu noktada, eski tecrübelerimize ]\fÙi^\ jtpipi Äjf _\ ujmgp jgh\t\-^\õÙiÙ, _\gb\ _\gb\ b`g`i f\g\]\gÙõÙi ×u`mdi` \o`ø t\õ_Ùmh\f _ÙøÙi_\ k`f ]dm ø`t` f\a\ tjmh\t\^\õÙhÙuÙ nÒtg`h`f ujm _`õdg. V\mÙi Ò]×m b×i ]dm _` ujh]dgd indirilebilir içerik yaparlar oyuna, tam olur.

éV\cp i` ]p c\gg`mê _`h`tdi. P\i_Ù-õÙiÙu, ]dg_õdidu bd]d _`õdg c\gdh. E\oo\ i` n\iÙtjmn\iÙu o\h o`mnd. Vjm-bpi _`õdgdh. P\\o b`^` t\mÙnÙiÙ _\c\ t`id qpm_p. Rtfpnpugpf bd]d ]dm nÙ-fÙioÙh _\ tjf. D`i`g jg\m\f n\fdi q`

## OYUN İÇİNDE OYUN

Durun tahmin edeyim, Brothers in Arms: Furious 4 oynarken aklınızdan şu oyunlar geçecek:

1- Team Fortress 2
2- Bulletstorm
3- Borderlands
4- The Saboteur
5- Inglorious Basterds (film bu film, biz de biliyoruz)




Skill Shot sistemi ne kadar derin bilemiyoruz ama arka arkaya 3 tane Nazi temizledik mi ekstra bir şeyler geleceği kesin.

# FANTASTİK DEĞİL HİDDETLİ DÖRTLÜ




### CHOK
**AMERİKAN YERLİSİ - ALGONQUİN - 29**

Chok'un ağzını neredeyse bıçak açmıyor, konuşmaları kısa ve net. Genellikle üç hecede bitiriyor tüm muhabbeti. Dolayısıyla da takım arkadaşlarıyla kaynaşması biraz zaman alıyor ama diğerlerinin kendisinden pek farkı olmadığını zamanla anlıyor. Hemen her türlü dövüş tekniğinde kendisini geliştirmiş, tam bir savaş çocuğu Chok. Olana bitene taktiksel açıdan (baltayla) yaklaşmayı tercih ediyor, hafif ve kendisini yavaşlatmayacak silahları tercih ediyor. Hızlı hareket edebildiği için de düşmana sorunsuzca yaklaşabiliyor. Yanında ayrıca el bombası atan bir tabanca taşıyor ki her daim hızlı olmak zorunda kalmasın. Chok ayrıca patlayıcılar konusunda da ekibin el bilgili karakteri. Yakın dövüş içinse balta kullanıyor. Her Kızılderiliyi mohawk'lı ve baltalı sananlar topluluğuna Gearbox da girmiş oluyor böylece.




### MONTANA
**ORTA BATI - 32**

Grubun sözde ağır ağabeyi. Dostlarına bir baba şefkatiyle yaklaşan Montana, aslında bir pasifist. Fakat bir dostunu kurtarmaya çalışırken Nazi askerinden birini öldürmek zorunda kaldığı için yeminini bozmuş. İşlediği cinayet nedeniyle lanetlendiğine ve cehenneme gideceğine inanan adamımız cehenneme giderken de yanında mümkün olduğu kadar çok Nazi götürmeye ant içmiş. Kafayı kırmış yani. Grubun tankı da kendisi. Ağır silahları sayesinde grubun önünde durup bol bol kurşun alışverişi yapabiliyor. İkinci silah olarak tercihiyse pompalı tüfek. Hayatının büyük bir kısmını ormanda geçiren Montana (arkadaş eski odunculardan), tuzak kurmak konusunda da bir hayli başarılı. Öyle taktik falan sanmayın. Bildiğiniz ayı kapanı falan bırakıyor. Yakın dövüş için de kazma kullanıyor (öyle demeyin arkadaşınıza, ayıp).




### STITCH
**İRLANDALI - 27**

Bir Nazi V2 roketi kız kardeşinin canını alırken Stitch'in de ağır yaralanmasına neden oluyor. Yüzündeki yaraları kendi başına diktikten sonra da bir savaş çocuğu haline geliyor. Ekibin en çok eğlenen üyesi Stitch, ayrıca "kendi yüzünü dikmiş" dediğim anda tahmin ettiğiniz gibi grubun sağlıkçısı. İnsan vücudu hakkındaki bilgisini kullanarak gayet güzel can yakabiliyor. Ortamın gerilimini yükselten radyosuyla Nazileri akı kapasitörüne çevirebiliyor. Hafif makineli silahları tercih ediyor. İkinci silah olarak ise işaret fişeği kullanıyor. Nazilerden meşale yapmak için birebir. Birçok oyundan hatırlayacağınız "Bouncing Betty" ise son oyuncağı.




### CROCKETT
**TEKSAS - 50 CİVARI**

Tipine ve kafasındaki şapkaya bakmak bile Crockett'in kişiliği hakkında epey fikir yürütmeye yetiyor. Elindeki alev silahını kendisinin yaptığını öğrendiğinizdeyse daha bir derinine inebiliyorsunuz kişiliğinin. Belindeki tabanca da şaşkınlık yaratmıyor bu durumda. Molotof kokteyl, el bombaları, yangın bombaları ruh haline ışık tutarken, sığırları damgalamak için kullanılan mührü biraz değiştirip yakın dövüş silahı olarak kullanıyor olması, tanıdığınıza pişman olmanıza yetiyor da artıyor bile.



Gearbox'ın bahsettiği "çılgın" Nazi icatlarından biri, jetpack!

c\oo\ hpogptph. V\id ]p n\oÙmg\m_\ i` jgphnpugpf bÒm×tjmn\iÙu, _dm`fo jtpipi øp \i\ _`f t\tÙig\i\i h\o`mt\gg`mdnin suçudur, haberiniz olsun. Elimde jg\i ]dgbdg`m` ]\fÙtjmph, ×no×i` B3 videosunu ekliyorum. Tamam, korkunç ]dm \fndtji aÙmoÙi\nÙi_\i ]\cn`_dtjm D`\m]js, di\iÙtjmph nÒug`mdi`, \h\ c`g\_\ b\u`o` jfpt\i K\ud np]\tÙiÙi f\a\nÙi\ HÙuÙg_`mdgd ]\go\nÙ \oh\f güldürmüyor beni pek. Brothers in Arms mpcpipi t`mdid ]dmo\fÙh fjhdfgdfg`mdi \g\^\f jgh\nÙ dÄdh` ndihdtjm. >h\ fdh ]dgdm, 2012 fÙøÙ b`g_dõdi_` jtpipi bu yeni havadar ruh haliyle sizinkisi Ä\fÙøÙmn\, jmo\t\ Äjf `õg`i^`gd ]dm _`i`tdh _` ÄÙf\]dgdm. >ngÙi_\ ndu ]\i\ ]\fh\tÙi, ]dmÄjõpipupi Cpmdjpn 4 dg` Äjf `õg`i`^`õdi` ødh_d_`i `hdidh. V`-o`m fd _di\hdfg`md _×ub×i Ä\gÙø\i ]dm hpgodkg\t`mçÙ jgnpi.

?do`mf`i Ä\gÙtjm_p: Tc\oçn Djdib Li ä Marvin Gaye.

## KISACA

**Tür:** Aksiyon
**Yayıncı:** Ubisoft
**Çıkış Tarihi:** 2012 dgf Ä`tm`õd
**Platform:** PC, Xbox360, PS3
**Site:** brothersinarmsgame.us.ubi.com/

Gayet klişe karakterlerin gayet klişe pozlar vermesinden daha normal bir şey olamazdı sanırım.



















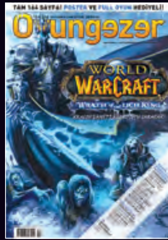
































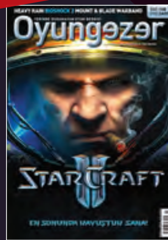



Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

**eskisayi.oyungezer.com.tr**



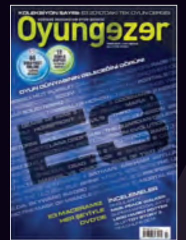




































# inceleme




**"OYUNLARDA AT" TRENDİ YÜKSELİRKEN ATTAN VAZGEÇMEK NİYEDİR UBI? (SF. 54)**

## bu ayın gezilesi oyunları



PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **95. sayfaya** davet ediyoruz.



# DEUS EX
## HUMAN REVOLUTION™

**BENİMLE KALIN VE SİZE TAVŞAN DELİĞİNİN NE KADAR DERİNE GİTTİĞİNİ GÖSTEREYİM**

- SİNAN AKKOL



Sarif Ind.'in aldığı askeri kontratları General O'Neil denetliyor. Ancak işin ne kadar derine gittiğinin o da farkında değil.

İnsanı "insan" yapan nedir? Beyni mi? Sinapslar arasında atan elektrikte mi gizlidir vicdanımız? Terk edildiğimizde sebepsiz bir sancı giren kalbimizde mi? Evreni görmeye ve anlamaya açılan yegane penceremiz olan gözlerde mi? Bunların ne kadarını değiştirirseniz, artık aynı kişi değilsinizdir? Peki ya ruh nerededir? Bedenimizde bir yerde midir? Ya da etrafımızı saran aura mıdır ruh? Eğer özümüz O ise, insan ruhunu kaybetmedikçe insanlığını kaybetmiyorsa, bedendeki hangi parçanın et, hangisinin sentetik olduğunun bir önemi olabilir mi?

Deus Ex benim ilk göz ağrımdı; komplo teorilerine ve dünyadaki her şeyi yöneten görünmez güçler olduğuna dair gözümü açan yapıttı o. Tabii diğer pek çok konuda da türünün en iyi örneğiydi; karşınıza çıkan herhangi bir sorunun onlarca çözümü olabilirdi. Sorun vardı karşınızda, ama tek bir çözüm asla yoktu. Aklınızda gizliydi her sorunun çözümü ve bulunmak için bekliyordu.
Deus Ex 2 geldi sonra. Fena değildi ama ilk oyunun gölgesinden kurtulamadı. Ve sonra, sessizlik…

2003'ten beri beklediğim oyun en sonunda elimde. İlk paragrafta bahsettiğim konuyu, bu kadar kusursuz bir şekilde işleyen bir oyun beklemiyordum ve dağılmış durumdayım bu yüzden. Lütfen toparlamama, oyunun hikâyesine girizgah ederek izin verin. Yalnız dikkatinizi bana verin çünkü oyunun hikâyesi öyle "siz bir silahsınız gidiyorsunuz" basitliğinde değil.

## YIL: 2027

Evet, hiç de uzak bir gelecek değil. Hatta birçoğumuzun daha verimli yaşlarındayken göreceği bir yılda geçiyor Human Revolution. İnsanlık ilerleyen teknolojiyle birlikte artık kendi evriminin kontrolünü kendi eline alma gücüne sahip olmuştur: Augmentation (İnsan Geliştirme - InsGel) adı verilen bu prosedürle insanların göz, kol, bacak gibi organlarını çok daha işlevsel, güçlü veya hızlı olan mekanik parçalarla sorunsuzca değiştirebilmesinin yolu açılmıştır.



Hengsha'daki Harvester'ların üstünde olsun gözünüz. Onların gözü de sizin mekanik parçalarınızda daima.

### EN GÜZEL YERİ

Normal görevlerden sıkılıp alakasızca daldığınız bir bilgisayardan, birden sizi şoke edecek, geçmişinize ait bilgiler çıkınca dumur olmuştum. ,Oyundaki detay bütünlüğüne gösterilen özene saygı duymamak elde değil.

Ve tabii bu tam bir altına hücum akımı doğurur. Dünya çapında yüzlerce şirket çeşitli patentler almış, üretime başlamıştır. Yıllar geçtikçe şirketler büyümeye ve birbirini yutmaya başlar. Bir yandan da insanların sorunsuz çalışan organlarını çöpe atmasını Tanrı'nın işine karışmak olarak görenler, geliştirme operasyonlarına parası yetmeyenler işgücünde yer bulamaz hale gelmiştir. Daha da kötüsü, insan vücudu yapay organları altı ay içinde reddetmeye başladığından, InsGel operasyonuna giren herkesin mutlaka kullanması gereken Neuropozyne adlı bir ilaç vardır. Bu ilacı almayanlar, yepyeni organlarını söküp atmak zorundadır.

Biz oyuna 2027 yılında, ABD'nin en büyük InsGel şirketlerinden Sarif Industries'in güvenlik şefi Adam Jensen olarak katılırız. Bölünmeye başlayan ABD'de çıkan bir isyanı bastırırken bir çocuğun ölümüne sebep olduğu için SWAT'tan atılan Adam, Sarif Industries tarafından işe alınır. Eski sevgili Megan Reed de bu şirkette çalışmakta ve oyun başladığında çok önemli bir buluşu açıklamak üzeredir. Görevimiz, Megan basına açıklamasını yapana kadar güvenliğini sağlamak… Basit mi dediniz?

Size hayatta başarılar dilerim. 



Oyunun akışını etkileyecek çok önemli diyalogları, bir psikolog özeniyle yönlendirmeniz gerekiyor. Yoksa, işiniz zor.

## BUGÜN NERENİZİ GELİŞTİRELİM?

Deus Ex'in özü, karşınıza çıkan bir engeli nasıl aşacağınıza yeteneklerinizin karar verecek olması. Bunun için Jensen'in biyonik eklentilerini praxis puanlarıyla dilediğiniz gibi geliştirebiliyorsunuz. Her 5000 XP'de bir praxis puanı kazanabilir veya 5000 krediye her şehirdeki LIMB kliniklerinden alabilirsiniz. Veya bir görevi bitirdiğiniz için size hediye edilebilir, çok çok seyrek olarak da çok gizli bir yerde praxis kit bulabilirsiniz. Her durumda praxis çok değerli bir nesne ve bu yüzden hangi özelliğinizi geliştireceğinizi seçerken eliniz titriyor.

Benim tavsiyemi soracak olursanız, daima 2 praxis puanını boşta tutun. Böylece şu anda bilemeyeceğiniz çeşitte zorluklardan herhangi birisiyle karşılaştığınızda, sizi o durumdan kurtaracak aug'ları açabilirsiniz.




## İÇİNDE KAYBOLACAĞINIZ YERDESİNİZ

"Dolu dolu"luk. Oyuna başladığınız anda üzerinizde bıraktığı ilk izlenimi anlatmak için daha uygun bir tamlama bulamadım, çünkü hem işitsel hem de görsel yönden duyularınızı tam olarak doyuruyor oyun. Daha oyunun başında katman katman sesler gelecek kulağınıza; muhteşem bir şekilde Vangelis'in *Blade Runner* müziklerini andıran soundtrack, Deus Ex dünyasında olmasa garip kaçacak, ilk başta fark etmeseniz de sürekli var olan bir elektrik vınlaması, anlamlı anonslar. Sizinle veya arkanızdan konuşan NPC'ler, çatışmalardaki silah patlamaları (ki taktığınız upgrade'lere göre silahların sesleri de değişiyor)…

Görsel yönden her tarafı kaplayan bir sterillik yok: Bir IT'cinin odasına girdiğinizde etrafta üst üste yığılmış elektronik ve robotik kitapları, bir kenarda henüz bitmemiş bir motosiklet projesi, duvarda oyun posterleri, altı farklı monitörden oluşan bir iş istasyonu… Oyunu 3D oynamasanız bile gözünüzü odaklayıp baktıkça katman katman detaya boğulacaksınız… Eğer kapılıp giderseniz, eğitim bölümü olan Sarif Industries binasını bitirip ana şehre çıkmanız 4-5 saatinizi alabilir.

Deus Ex'i bilmeyenler için oyunun yapısını biraz anlatsam iyi olacak: Bu kesinlikle bir FPS değil.

**ÇOK GİZLİ!**
ADM JNSN. DT: 030993. EBVYNLR: STRL. NSF: AXA?TRLYR. MJ12: +. ILLMNT: +. PRJ DNT?: OK.

En yakın durduğu türün Rol Yapma Oyunları olduğunu söyleyebilirim. Ama tek bir karakteri yönetiyorsunuz. Fakat karakter yaratımında oyunun elinizden aldığı seçim özgürlüğünün boşluğu, oyunun içindeki her duruma dilediğiniz gibi yaklaşma konusunda sahip olacağınız özgürlük sayesinde fazlasıyla kapanıyor. Kendinizi dilediğiniz yönde "geliştirebiliyorsunuz". Yetenekler kazanarak değil, robotik parçalarınıza yeni özellikler katarak. Sonuca ulaşmak için silah elde koşmak, sessizce içeri sızmak veya her ikisini birden uygulamak konusunda serbestsiniz. Her noktaya ulaşmak için daima en az 3-4 farklı yol var. Dikkatliyseniz, bazıları sizi diğerlerinden daha fazla ödüllendirecektir.

Ama hedefinize ulaşmak için bu kadar farklı alternatifinizin olması, başınız belaya girmeyecek veya arada takılıp kalmayacaksınız demek değil. Sadece "geliştirmelerinize" veya silahlarınıza güvenirseniz, işiniz zor. Anlık kararlar da vermeniz lazım. İlerdeki korumayı crossbow'la mı vurmalısınız? Ama ya fırlayıp karşıdaki kameranın görüş alanına girerse? Üstüne koşup bir hamlede olduğu yere indirmek de riskli… O zaman görünmezlik upgrade'ini mi alsanız? Ama praxis kit'ler de öyle bir pahalı ki?

Seçimler, seçimler…

Evet, Deus Ex daima tek amaç ve o amaca giden seçimlerle ilgili olmuştur. Bu kez de durum değişmemiş. Tabii ki Human Revolution ilk oyundaki serbestliğe, genişliğe, eşya ve seçenek manyaklığına sahip değil, bu zamanda olamazdı da. Ama onun yerine hikâyesine ve etrafına inanılmaz bir özen göstermeye odaklanmış. Bu özeni oyunun her yerinde buram buram hissediyorsunuz.

## GÖREV BİZİ BEKLER

Oyun şehirlere bağlı ana ve yan görev bölgelerinden oluşuyor. En başta Detroit'tesiniz. Amerikan rüyasını üretim bandı ve otomotivle perçinleyen Detroit şimdi de İnsGel'in yükselen yıldızlarından biri. Yapabileceğiniz yan görevlerin sayısı öyle 10-20 değil, maksimum 4-5 yan görev var her şehirde. Ancak bunların hepsi ana görevlere gösterilen detay manyaklığına maruz kalmış durumda. Eğer tam olarak bitirmek isterseniz, her biri minimum 1 saatinizi alacaktır. Yan görevleri kaçırmanız pek mümkün olmuyor, öyle bir yerleştirilmişler ki siz ana görevin peşinden giderken yan görevler sizi buluyor. Ana görevler biraz *Mass Effect 2* mantığında, şehirde gerekli ipucunu bulduğunuzda şehirden ayrı bir bölgeye gidiyor, işinizi görüyor ve geri dönüyorsunuz. O bölgeden ayrılmadan önce her şeyi tam olarak yaptığınızdan emin olun çünkü bir daha girme şansınız olmuyor.

Aynı durum bir sonraki şehre geçerken de sürüyor. Detroit'ten Hengsha'ya gitmeye karar verirseniz, henüz tamamlamadığınız tüm yan görevler yanıyor. Bunları mutlaka tamamlayın arkadaşlar, çok değerli kredileri ve sizi insanüstü bir varlığa dönüştürecek praxis puanlarını kaçırmak istemezsiniz.

Human Revolution, oynanması gerektiğinden kat kat fazla "okunması" gereken bir oyun. Oyun dünyası görsel ve işitsel olarak

## Çok güzel bir şeyin fazlası kötü olabilir derler ya, bu deyişin sınırlarında geziyor Human Revolution. Planescape Torment'ten beri bu kadar metin okuduğumu hatırlamıyorum

benzerlerinden daha dolu olabilir ama hâlâ göremediğiniz yerlerde de bir şeyler oluyor ve oyunun size bunları da anlatmak gibi bir derdi var. Bunu da e-mailler, e-book'lar ve gazeteler aracılığıyla yapıyor. Bir ofise girdiğinizde ortada 12 bilgisayar varsa, hepsini hack'lediğinizde birbirinden farklı 3-4 e-mail okuyabilirsiniz tek tek. Bu postalar oyunun dünyasındaki bir nokta konusunda kafanızdaki soru işaretini silecek bir bilgi içerebildikleri gibi, tutarlılar da. Mesela, bir bilgisayarda şirket CEO'sunun attığı "bu siparişi dün bitirmeniz lazımdı" mailinden sonra bir başka bilgisayarda üretim müdürünün ekibine "bu hafta sonu çalışıyoruz beyler" konulu maili buluyorsunuz. Hiçbir mesaj havada kalmış veya anlamsız değil.

Etraftaki e-kitaplar ise Deus Ex evreninin sosyal, politik ve teknolojik halini ve geçmişini anlamamız için önem taşıyor. Mesela oyundaki önemli karakterlerden Hugh Darrow'un yapay kasların nasıl çalıştığını anlattığı bir seminerin özetini buluyorsunuz. Öyle gerçekçi yazılmış oluyor ki bu kısacık notlar, kafadan teknik terimler atıldığı için değil, aksine gerçekten kafamın basmadığı kadar gerçekçi yazıldıkları için anlamadım bazılarını.

Çok güzel bir şeyin fazlası kötü olabilir derler ya, bu deyişin sınırlarında geziyor Human Revolution. *Planescape Torment*'ten beri bu kadar metin okuduğumu hatırlamıyorum ben. Oyundaki metinlerdeki detay manyaklığı herkese göre olmayabilir ne yazık ki. Bazen oyunda 3-4 saat bir şeyler okumanıza rağmen 15-20 dakikalık aksiyona anca giriyorsunuz. Ama bu benim için hiç sorun değil, hatta büyük bir artı. Zaten eğer bir Deus Ex oyununu





Pritchard'a oyunun başında fena halde sinir depolayacaksınız. Hepsini yutmak zorunda kalabilirsiniz, ama diyeyim.









**Oyunun başındaki saldırıdan sonra hayatta kalan Adam, ameliyat masasından etten çok metalle kalkıyor.**



Yakın dövüşte Q'ya az basarak bayıltıcı, Q'ya basılı tutarak ölümcül saldırılar yapıyorsunuz.

*Call of Duty* tadında oynamayı umduysanız, yanlış incelemeyi okuyorsunuz demektir.

Bu arada görev metinlerini dikkatle, çok dikkatli okuyun. Oyunun başındaki ilk görevde bir oda dolusu rehine olduğunu, anca o odaya şans eseri girdiğimde, alarm çalarsa patlamak üzere ayarlanmış kimyasal silah tarafından öldürülmüş olarak bulduğumda fark ettim. Oyunun bir güzelliği de bu, teröristler tarafından basılmış bu işyerinde rehineler olduğuna ihtimal vermemiştim. Ancak çalışılan bir ofise böyle bir baskın varsa, rehine olacağını akıl etmem gerekirdi. Ben daha üçüncü adamda dan dun girişmeye başlayınca, rehinelerin de hiç şansı kalmamıştı.

## DETAYLARDA NE GİZLİYDİ?

Deus Ex daha ilk sahnelerinden itibaren, gerçeklik anlayışınızın üstüne yeni bir katman çekiyor: Oturduğunuz koltuk değil, baktığınız monitör değil… Şaşmaz bir şekilde artık 2027'desiniz, Sarif Industries'in güvenlik şefir Adam Jensen'sınız… Ve bu gerçekliği sabitleme konusundaki başarısını sonuna kadar kaybetmiyor oyun. Karşılaştığınız her detay, okuduğunuz her mail, bilgi, duyduğunuz her şey, rolünden bir saniye olsun çıkmıyor, sizin de çıkmanıza izin vermiyor. Daha önce söylemişimdir, ben kendi gerçeklik kuralları içinde kendisiyle çelişmeyen oyunlara inanılmaz saygı duyarım. Ve Human Revolution kurduğu gerçekliğe sadece oyunu oynarken inanmanızı sağlamakla kalmıyor, sizde insanlığın gelecek 50 yılına baktığınıza dair derin bir inanç oluşturuyor. Bu denli güçlü bir gerçeklik örgüsünü kurabilen bir oyun oynadığımı ben hatırlamıyorum.

Oyunun bunu başarmasının en önemli sırrı, detaya gösterilen özen. Bu öyle bir özen ki, niye hack'lediğiniz her terminalde maksimum dört e-mail olduğunu, günümüzde bile insana saçma gelecek böylesi bir detayı bile açıklama derdine düşmüşler yapımcılar: Çünkü e-mail bilgi demek ve hükümetlerin enformatik kanunlarına göre en öncelikli dört e-mail haricindeki tüm haberleşmelerinizi derhal arşivlemek bir kanun haline gelmiş. Oha demeyeyim de ne diyeyim ben bu detay özenine şimdi?

Etrafta durup birbiriyle konuşan yüzlerce insan göreceksiniz. Bunlarla gidip siz de konuşabilirsiniz ya da sessizce izlersiniz, kendi aralarında geçen, olaylarla ilgilerine göre hepsi anlamlı ve inandırıcı olan konuşmalara tanık olursunuz. Hatta bazılarının telefonu çaldığında, tek taraflı olarak yine anlamlı sohbetler

### KİM KİMDİR?

**Sarif Industries**
Adam'ı işe alan İnsan Geliştirme şirketi. Yöneticisi David Sarif tarafından sıfırdan bir dünya devi haline getirilmiştir. Daha çok medikal alanda çalışan Sarif Ind., LIMB kliniklerinin ana tedarikçisidir. Ama son zamanlarda Typhoon gibi militer geliştirme projeleri de şirket tarafından araştırılmaya başlanır. Oyunun başladığı gün, şirketin baş araştırmacısı Megan Reed, tüm dünyayı değiştirecek çok önemli bir buluşu açıklamak üzeredir.

**Tai Yong Medical**
1977'de silikon protezler üreterek işe giren TYM, Çin'in savaş gazisi ampüte askerlerine protez satarak hızla büyümeye başlamış. Dünyadaki tüm savaş bölgelerine el atan TYM'nin esas sıçrayışı ise dünyanın en büyük mühendislik harikası olan Hengsha teknoloji adasının yapımına destek sağlayıp burayı şirket merkezi haline getirmesiyle olmuş. Şu anda dünyanın en büyük aug üreticisi ve rakiplerini "öyle veya böyle" bünyesine katmasıyla ünlü.

**Purity First**
İnsanların mekanik araçlarla geliştirilmesini "Tanrı'nın işine karışmak" olarak gören, dahası bu teknolojilerin insanlığın sömürülmesi amacıyla kullanılacağını düşünen aktivist grup. Genel olarak aug teknolojisinin karanlık yüzünü insanlara anlatan kaçak yayınlar yapan grup (DVD'mizdeki videoyu izleyin) son zamanlarda terörizm sayılabilecek bazı olaylara da karışmaya başlamıştır.




Sizinle ilgili, ilgisiz önemli olayları, oyun içinde sık sık yenilenen e-gazetelerden takip edebilirsiniz.

### OYUNDAN MAKSİMUM ZEVK ALMAK İÇİN

Oyunu normal zorluk seviyesinde, "object" ve "objective highlight" açık olarak oynayın. Ve karşılaştığınız her postayı, gazeteyi, bilgi kırıntısını okuyun. Nişan alma, hızlı koşma gibi aug'ları boş verin yahu, *CoD* karakteri yapmıyoruz burada. Abanın Hacking'e, zamana ayak uydurun. Ve mutlaka CASEY ve Typhoon aug'larını da alın!

Ha unutmadan, oyun gelene kadar *Neuromancer*'ı alıp okuyun (İngilizce) ve *Ghost in the Shell 1*'i izleyin. Evet, artık Deus Ex'e hazırsınız.

## AKSİYON

Oyunun aksiyon sekansları çok dengeli hazırlanmış. Elinizdeki silahlar, yakın dövüş yeteneğiniz ve sahip olduğunuz geliştirmelere göre, ya sessizce sızmaya çalışabilir, ya da bam güm dalabilirsiniz. Ancak görüldüğünüz anda 3-4 mermide öleceğinizi unutmayın. Düşmanlarınız da oldukça sağlamlar, daima headshot çalışmanız gerekiyor bu yüzden. Robotlara karşı ise normal silahlar acayip etkisiz, mutlaka bir EMP bombası veya mayını taşımalısınız.
Siper alarak çatıştığınız için kamera sizi dışardan gösterecektir. Nişan almadan ateş edebilir, SPACE'e basarak siperler arasında hızla geçiş yapabilirsiniz. Ancak hiçbir durumda vurulmaz değilsiniz, siper değiştirirken kafaya yiyeceğiniz tek kurşun işinizi bitirebilir. Son olarak, iki kişiyi aynı anda indirma Aug'unu alırsanız, aşağıdaki gibi komik sahnelerle karşılaşabilirsiniz. Bence alın.



ettiğine tanık olacaksınız. Ve bunlara tanık oldukça, HR'ın dünyasında biraz daha kaybolacaksınız.

Oyunun güzelliklerinin içinde en çok göze batan şey, bazı ana NPC'lerle yaptığınız konuşmalar haricindekilerde NPC'lerin el kol hareketleri ve surat ifadelerinin konuşmalarla zerre alakasının olmaması. Bu Allah'tan Jensen için sorun olmuyor, o cool gözlüklerle *Garry's Mod* karakteri olsa bile karizması çizilmez. Ama bir NPC'nin kızının ölümünün kendisini nasıl yıktığından bahsederken, eller kolların havada Kata çizmesi, suratında da sırıtan bir ifade olması gerçeklik illüzyonunu biraz olsun dağıtıyor.

Oyunun kritik anlarında bazı NPC'lerle daha farklı bir diyalog durumu içine giriyorsunuz. Bunlarda NPC'lerin hareketleri, surat ifadeleri çok daha detaylı ve gerçekçi görünüyor ve siz daha cümlenizi kurarken anlık tepkilerini görebiliyorsunuz. Biraz *LA Noire*'daki gibi yani, psikolojisini tartıp ona göre konuşmanız gerekiyor ve hiçbir seçenek de çok bariz "doğru" değil. Bu durumlarda karşınızdakini ikna etmezseniz oyunun akışı değişebiliyor, konuşarak bir dakikada çözeceğiniz bir olay için bir saat çabalamanız gerekebiliyor. Eğer işinizi biraz olsun kolaylaştırmak isterseniz CASEY adlı aug'u alın. CASEY karşınızdakinin kişiliğini analiz edip size bilgi veriyor ve böylece nasıl konuşmanız gerektiği konusunda biraz olsun yardımcı oluyor.

## OYNANIŞ

Şehirlerde takılırken aksiyona fazla girmiyorsunuz, esas bela görev mahallerine gittiğinizde karşınıza çıkıyor. Sessiz veya aksiyon figürü olmayı seçebilirsiniz, tabii uygun aug'ları aldıysanız hayatta kalma şansınız artacaktır. Çünkü oyunun aksiyon bölümleri de kesinlikle boşlanmamış ve hemen her detay son derece gerçekçi. Mesela gizli takılırken zıplar, koşar, kapı vs. açıp kaparsanız yakındaki düşmanlar kıllanıp araştırmaya gelecektir. Hazırlıklı olup tuzak kurarsanız bunu lehinize de kullanabilirsiniz tabii.

Eliniz tetikte oynayacaksanız aklınızda olsun, oyunun başlarında silah ve cephane sıkıntısı yakanızı bırakmıyor. Daha sonraları da kısıtlı envanter alanı yüzünden bazı silahları ağlaya ağlaya atmak zorunda kalacaksınız. Hem silahlar hem de cephaneleri ciddi anlamda yer kapladığından, kullanmadığınız silah ve cephaneyi şehirlerde (nedense) sadece birer tane bulunan tüccarlara satarak paraya dönüştürün.

Sol alttaki haritada düşmanların yerleri, ne yöne baktıkları ve alarm durumları görülüyor. Başta buna dikkat etmeyeceksiniz ama hayati önem taşıyor. Çünkü en zorda 1-2, normal seviyede en fazla 4-5 mermiye dayanabiliyorsunuz. Daima siper alacağınız yerlerin farkında olmanız lazım. Ha, bir de kapıları yaldır yaldır açıp girmeyin, duvarın bir tarafına siper alıp öyle açın. İçerdeki askerler kapı açılınca sizi hemen görmesin, araştırmaya geleni avlamaya fırsatınız olsun.




Kapısını açtığınız odada düşman varsa derhal kıllanıyorlar. Q'ya basmaya hazır olun.



Bu über karizmatik sahnenin akabinde, emdiğiniz sütü burnunuzdan getirecek bir çatışma sizi bekliyor.

Jensen normalde bile eğitimli bir SWAT komutanı olduğundan, yeni eklentileri onu bir ölüm makinesine dönüştürüyor. Yakın dövüşte Q'ya basarak bir (ve gerekli aug'u alırsanız iki) düşmanı yerle bir ediyor. Q'ya kısa basarsanız bayıltarak, basılı tutarsanız ölümcül bir saldırıyla ve çok şık bir animasyonla giriyor düşmana. Ama tüm oyunu bu gücünüzü kullanarak bitirmemeniz için şöyle bir yöntem bulunmuş: Her yakın dövüş bir enerji barı götürüyor sizden. Ve bu enerji barları (en sondaki hariç) tam boşaldığında tekrar dolmuyor. Ancak enerji veren yiyeceklerden bulmanız lazım, ki bunlar da çok sık bulunmuyor. Aynı enerjiyi görünmezlik, zayıf duvarları yıkma gibi güçleriniz de kullanıyor.

Oyundaki yapay zekâ, olması gerektiği kadar iyi. Siper arkalarından iyi çatışıyorlar, kafa çıkartmamaya, gizlenmeye dikkat ediyorlar. Ama havaya bir el sıkıp 8-10 tanesini havalandırma boşluğunun ağzına toplamak, sonra da gaz bombası atıp tek seferde indirmek gibi gerilla taktikleri uygulamanıza izin verecek kadar da eğlenceliler. Olmamanız gereken bir yerdeyken, bir bilgisayarı milletin gözü önünde hack ederseniz, direkt dalıyorlar. Bu arada, çömelmiş vaziyetteyken bir bilgisayarı hack'lemeye başladığınızda direkt olarak ayağa kalktığınızdan (masanın altına girip oyun oynamayı hiç denediniz mi?) düşmanlarınız tarafından hemen görülebiliyorsunuz söyleyeyim.

Unutmadan, etkileşime girebileceğiniz tüm nesneler, imleci üstüne yaklaştırınca sarı bir çerçeveye alınıyor. Etraftaki yüzlerce detay içinden hangisinin işe yarar olduğunu seçmek, işler kızışınca hangi kapının açılabildiğini anında görmek için çok önemli. Benim gibi "aman gerçekçiliği abartayım" diye menüye girip kapatırsanız, oyunda ilerleyebileceğiniz saatlerinizi etraftaki yüzlerce ıvır zıvırdan hangilerinin alınabilir olduğunu bulmaya harcarsınız. Yapmayın, eziyet etmeyin kendinize. Ve oyunu sakın en zorda oynamayın! (Aman Allah'ım, bunu ben mi diyorum!) Çünkü oyunun başlarındaki çatışmalar çok sık ölmenize ve tekrar tekrar uzun yüklemelere maruz kalıp oyundan soğumanıza sebep oluyor. Hadi hack'lemede veya konuşmada çaktınız, alternatifi var, ama

## BU ŞEHİRDE BULURUM SENİ

Oyunun geçtiği üç ana şehri tanıyalım.

### DETROIT
2008 krizi ve otomotiv sektöründeki gerilemesinden sonra ABD ekonomisi yok olmaya yüz tutmuşken, Sarif Industries'in İnsan Geliştirme teknoloji merkezi haline getirmesiyle biraz toparlanmaya başlamıştır. David Sarif Detroit'i ihya etmek için yola çıkmış olabilir fakat gerçekte yaşanan şey, fakirle zengin arasındaki farkın bu kez bir de "gelişmiş insan" ve "gelişmeye parası yetmeyen insan" arasında oluşmaya başlamasıdır.

### HENGSHA
Aslen bir şehir değil, bir mühendislik projesidir. Tai Yong Medical'in desteğiyle, dünyanın tamamen Geliştirilmiş İnsanlar tarafından yapılmış ilk projesidir. İki katlı devasa bir şehir olan Hengsha'da, alt katta gece hayatı ve karanlık işler döner, üst kat ise teknoloji firmaları ve üniversitelerin konuşlandığı, hesapta "aydınlık" bölgedir.

### MONTREAL
Dünya çapında 1 milyondan fazla çalışanı olan, medya ve iletişimin her alanında eli olan Picus Network'ün yuvası. Toplum mühendisliğinin sınırlarını zorlayan Picus, karizmatik sunucu Eliza Cassan tarafından yönetiliyor (sanırım Deus Ex'i yapan ekibin Eidos Montreal olmasının bu şehrin oyunda yer almasında önemli bir etkisi var).



Oyunun başında Sarif Ind. binasında dolaşın, karşılaştığınız herkesle konuşun, bilgisayarları kurcalayın.

## HACKING

*Bioshock*'tan *Mass Effect*'e her oyunda mutlaka bir hack'leme mini oyunu bulunur. Ama hepsi de saçma sapan olmaktan "eh işte"liğe varan skaladadır. Ben hâlâ oynadığım en stresli oyunlardan olan *Uplink*'teki gibi bir hacking mini oyunu bekleyeduruyım, son yılların en mantıklı, az da olsa kafa kullanma ve strateji gerektiren mini oyununu Human Revolution'da buldum.

Hacking mini oyununda amacınız mavi başlangıç noktanızdan yeşil noktaya ulaşmak. Arada hack'lemeniz gereken klasörler, API'ler ve dosyalar var. Bunların her birini hack'lerken fark edilme oranınıza dikkat edin. Fark edilirseniz sistem size ulaşmak için geri hack'e başlar. Zaman bitmeden tüm yeşil noktaları hack'lerseniz kurtulursunuz, ama sistem size ulaşırsa dışarı atılırsınız ve 30 saniye giremezsiniz.

Hack'leme sırasında Nuke ve Stop! virüsleriyle avantaj elde edebilirsiniz. Nuke, zor bir noktayı derhal ve yakalanmadan hack'lemenizi sağlarken, Stop! sistem rutinini 5 saniye durdurur. Bu programları normal dünyada dolaşırken bulabileceğiniz gibi, hack'leme sırasında küp şeklindeki dosyalarda da bulabilirsiniz.



Görünmezlik yeteneği sayesinde oyundaki en belalı düşmanlarınızdan. Terlemeye hazır olun.






### NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Bir bilimkurgu delisiyseniz, her şeyi! ✓ Aksiyon sahnelerinde kafayı kullanabilmek gerilla taktiklerine izin veriyor ✓ İkinci oyundan kat kat daha iyi ✓ Bu kadar karmaşık bir hikâye ve dünyayı, üstün düzeyde detayla ve doğru anlatabilmesi ✓ Müzikleri! ✓ Grafikleri! ✓ Hikâyesi!

✗ Tekrar oynamak için bir sebep sunmuyor ✗ Metin okuma yoğunluğu ve zorunluluğu herkese göre değil ✗ Düzenli aralıklarla grafik sorunu yaşıyorsunuz ✗ NPC'lerin çoğunluğu düz adam modunda takılıyor ✗ Ah, ah bir şekil bi multiplayer, bi co-op olaydı! Ah!

aksiyona girdiniz mi affı yok oyunun. İnsani bir zorluk olan orta seviye de iyidir. Valla.

## GÜLÜN (ALTIN RENKLİ) DİKENİ

Oyunun tamamına yedirilmiş olan bütünlük ve gerçekçilik illüzyonunu bozan bazı görsel hatalar da var ne yazık ki. Ama onlar da bir tuhaf. Mesela siz işinize bakarken birden ekran kararıyor veya dokular uçuveriyor. En kötü durumlarda ise sizi masaüstüne atıyor. Lakin her bir "eyvah, gitti oyunum!" durumunda bile fareyi hızlıca sallayarak grafikleri tekrar normal haline döndürebildim! Hatta masaüstüne düşüp ekran kartının hafızasının yetmediğine dair mesajı aldığım 2-3 seferin hepsinde, görev çubuğunda oyunun hâlâ çalıştığını görünce üstüne tıkladım ve gayet efendi bir şekilde devam etti. Oyunun içindeki nano-bot'lar otomatik olarak arızayı tespit edip onardı herhalde!

Oyunla ilgili bir diğer şikayetim de yükleme sürelerinin uzunluğu. Özellikle boss çatışmalarında (evet, bir Deus Ex'te boss çatışması var) her öldüğünüzde 20-30 saniye süren yeniden yüklemeler saç baş yolduruyor.

Deus Ex Human Revolution sevgiyle, hatta aşkla yapılmış bir oyun. Deus Ex 2'de göremediğimiz bir aşkla. Hem oyundaki en ufak detaylara bile özen gösterip hem orijinal oyunun ruhunu koruyup hem de tam anlamıyla yeni nesil bir oyun yapabilmiş olmalarının başka bir açıklaması olamaz! Gerçi oyunun atmosferi bana fazlasıyla *Vampire Bloodlines*'ı çağrıştırdı. Bu da gayet güzel bir şey çünkü o oyunu da deli gibi severdim. Ama Deus Ex'i daha çok sevdim, bir bilimkurgu manyağı olarak. Ve en üzüldüğüm yanı, oyunu bir kez bitirince, o muhteşem hikâyeyi bir kez yaşayınca, esrarın, gizemin ardındaki gerçeği görünce oyuna baştan başlamak için bir sebep kalmaması. Bu yüzden henüz oynamamış olan sizleri kıskanıyorum. Ben sadece görevimi yapıp sizi bu yılın en büyük oyunlarından birisine uyandırdım, fakat asıl aydınlanmayı Human Revolution'ın sundukları karşısında yaşayacağınızı unutmayın.

Bioshock > Deus Ex: Human Revolution > Fallout New Vegas




→ **Tür:** Rol Yapma Oyunu → **Yapım:** Eidos Montreal → **Dağıtım:** Square Enix - Vivida → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 89 TL
→ **Dijital İndirme:** 50$ (Steam) → **Yaş Sınırı:**18+ → **Dahası İçin:** www.deusex.com

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Hikâye | ★★★★★★ |
| Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★☆ |
| İçerik Zenginliği | ★★★★☆ |
| Multiplayer / Online | |
| Ses / Müzik | ★★★★★ |

Duke'ü boş verin, 8 yıldır bu oyunu bekliyordum esas. Eğer hayal kırıklığı çıksaydı boynumu büker, inzivaya çekilirdim. Şimdi Taksim Meydanı'nda zil takıp oynuyorum.

**9,4**

**Ne Kadar Oynanır?** 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl





EŞSİZ ÇÜNKÜ

Super Street Fighter IV'ü geçen bir yeni nesil dövüş oyunu hâlâ yok. Üzerine bir dört karakter ekle, kirlerini temizle, oh mis valla.

NE YANİ? MORTAL KOMBAT'A ARA MI VERİYORUZ? -VOLKAN TURAN

# Super Street Fighter IV: Arcade Edition

**2010 VE 2011, DÖVÜŞ** oyunları açısından gayet güzel geçti. Street Fighter IV, Tekken 6, Marvel vs. Capcom 3, Mortal Kombat derken sanırım çember tamamlandı ve tekrar Street Fighter'a geldik. E öyle değil mi, Super Street Fighter IV adındaki yeni SF'yi oynamıştık biz? Yoo yoo, bu onun da yenisi, ama bildiğiniz anlamda "yeni" değil. Kafanız mı karıştı? Bir dakika...

## PC'CİLERE MÜJDE!

Arcade Edition'a iki türlü bakmamız gerekiyor. Bir PC kullanıcıları açısından, bir de SSFIV sahibi olanlar açısından. Eğer PC kullanıcıysanız Arcade Edition (AE) bulunmaz nimet. Hem ana oyundan daha ucuz hem de tüm güncellemelere sahipsiniz. SFIV sonrası Capcom korsan oyun korkusuyla SSFIV'ü PC'ye çıkarmamıştı ama bu sefer AE'yi konsollarla beraber PC'ye de getirdi. Yani oyunun PS3'ünde de PC'sinde de manzara aynı. Nasıl mı? Şöyle ki; AE'nin en büyük artısı oyuna dört tane yeni karakter getiriyor olması. Mortal Kombat'ın teker teker yaptığını Capcom dörder dörder yapıyor anlayacağınız. Bu yeni karakterler **Yun, Yang, Oni ve Evil Ryu**. Yun ve Yang kardeşleri SFIII oynamış olanlar tanır (az tekmesini yemedik bunların). Hızlı tekme ve yumruk hareketleriyle oldukça korku vericidirler ama hasar oranlarının düşük olması nedeniyle, usta ellerde olmadıkları sürece zararsız sayılırlar.

Evil Ryu ise eski hikâye... Akuma ve Ryu'nun karışımından oluşuyor. Ryu'nun üst gövdesini alın, Akuma'nın bacakları üstüne monteleyin, öyle bir şekil. Oni ise Akuma ve Gouken karışımı. Ve bence iki karakterden de çok üstün. Oni'yi alırsanız rakibe karşı fazla güçlü oluyorsunuz ama sürdürülebilir kombo yapması biraz zor. Gelen yeni karakterler içinde, Evil Ryu en dengelisi olmuş ki AE'nin bir diğer önemli icraatı "denge" konusuna odaklanması.

Casual, yani oyunu daha "basit" oynayan oyuncuların pek hissetmeyeceği ama alın teri dökerek kırana maçlar çıkaran hasta SF'cilerin hemen fark edeceği minik değişiklikler de var karakter oynanışlarında. Neredeyse her karakterde hasar alma ve verme oranları elden geçmiş. Bazı kapmaların ve süperlerin hasar oranı gözle görülür şekilde düşmüş. Haksız olarak rakibe vurulan counter hareketler kısmen törpülenmiş. Rakip yerdeyken arkaya atlanan ve süper zamanlama isteyen seri tekme hareketleri artık biraz daha zor; en azından ben henüz başaramadım. Yani 35 karaktere yeni hareket filan eklenmemiş ama tek tek tozları alınmış. Gelen yeni dört karakterin de öyle efsane olacağı falan yok ama oyuna renk kattıkları bir gerçek. Dört karakterde ustalaşmak demek nereden baksanız bir ay. Buna rağmen bu dörtlünün neden challenge modları yok, o kısmı anlamadım.

## KANALIMI TAKİP ET, BEKLİYORUM!

Bunların haricinde online moduna da minik birkaç özellik gelmiş. Puanlarına göre dizebildiğiniz oyuncuların replay kanallarını aynı Twitter'daki gibi takibe alıp izleyebiliyorsunuz. Böylelikle güzel taktikleri çalıp havanıza hava katma şansınız oluyor (ben SF'yi bu nedenle oynarım da!). Ama online performansında bir gelişme yok oyunun. Türkiye içinden bir rakip bulursanız neyse de, lag hâlâ bir sorun. Eğer AE versiyonunu değil de önceki SSFIV'ü istiyorsanız, oyunun versiyonunu düşürüp yeni sürüme geçmemiş oyuncularla kapışabilirsiniz.

SSFIV AE sonuçta bir indirilebilir içerik paketi ama Capcom DLC'lerini bile kutulayarak ticari zekâsını kullanmış. Gerçi bir SSFIV sahibiyseniz oyunun tozu şöyle bir alındı diye 15 dolar bayılır mısınız bilemem (yurtiçi kutulu fiyatına hiç girmeyelim). Diğer yandan PC kullanıcıları için AE kesinlikle sahip olunması gereken bir yapım. Yine de temennimiz bu tip küçük içerikleri Capcom'un parça parça ve mümkünse ücretsiz yayınlaması. O yüzden notumuzu oyunun kalitesinden ziyade paketin kullanıcı üzerinde bıraktığı etkisine bakarak veriyoruz. Sonra söylemedi olmasın, ofisi basıp kavga çıkarmayın!

→ **Tür:** Dövüş oyunu → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** - → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** PSN/XBLA (15$) → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** www.streetfighter.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Yeni karakterler ✔ Yeni oynama süresi ✔ Replay takip ✔ Yeni dengeler
✖ Lag sorunları ✖ Çokça yeni arenanın olmaması
✖ Fiyatının karşılığını sadece PC'de verebiliyor



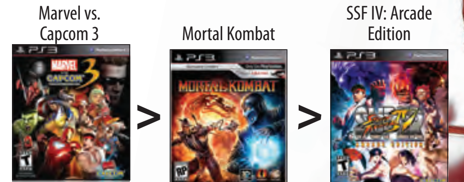




"Bilgisayarla çoğaltıyorlar seni işte!"

Oni o kadar ışıltılı ki, yumruklarını takip etmek için "sıfır" numara gözünüz olması lazım!

Marvel vs. Capcom 3 > Mortal Kombat > SSF IV: Arcade Edition



SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Hikâye | ★★★★☆ |
| Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★★ |
| İçerik Zenginliği | ★★★☆☆ |
| Multiplayer / Online | ★★★★☆ |
| Ses / Müzik | ★★★★★ |

Her SF oyunu aslında arşivlik bir değer taşır. Bu Arcade Edition da farklı değil ama SSFIV'e sahipseniz ve sıkılmışsanız, AE ilacınız olamaz.

**8,5**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

**Not:** Yoshinori Ono, EVO11 etkinliğinde oyundaki "denge" konusunda Yun'un ve birkaç karakterin problemli (aşırı güçlü) olduğunu dile getirdi. Bunu giderecek yamanın sonbahar veya kışın ücretsiz olarak geleceği açıklandı. Dengelemeye denge yaması da ilginç olacak tabii ki.



# Profesyonellerin **Seçimi**

## ROG MATRIX ekran kartında donanımsal tweaking teknolojisi

Güçlü bir ekran kartı arayan oyuncuların kesinlikle pek çok seçeneği var ve en yüksek ayrıntı seviyesinde en popüler oyunları oynamanın getirdiği baskıyla baş edebilecek pek çok üst seviye model mevcut. Bazı oyuncular kartlarının performansını arttırmak için overclocking yazılımları kullanmayı bile deneyebilir, peki, sadece bir düğmeye basarak performansı arttırabilen donanımsal overclocking araçlarını kullanmayı hiç düşündünüz mü? ASUS tek düğme donanımına sahip ve bu teknolojiyi yeni ROG MATRIX GTX 580 ile sunuyor!

### Bir profesyonel gibi overclock yapın!



ASUS ROG MATRIX GTX 580 ekran kartı kutudan çıktığı andan itibaren 816MHz'lik etkileyici bir hızda işlem yapar ve 1.5GB'lik kuvvetli 4.008GHz GDDR5 RAM'e sahiptir. Ancak kartı daha da etkileyici kılan şey, performansın ince ayarını yapan ve donanım seviyesinde ölçen TweakIt ve ProbeIt ile birlikte yeniden tasarlanmış olan PCB'dir. Kartın PCB'si üzerinde "+" ve "-" tuşlarına bastığınızda voltajı anında ayarlayabilirsiniz.




Overclock yaparken, en iyi ayarları bulabilmek belirli bir deneyim gerektirebilir. Bir tweaking işleminin gerekenden fazla yapılması çökmelere neden olabilir. Bir kartın bu durumdan kurtarılması ustalık isteyebilir. Ancak ROG MATRIX GTX 580 bu sorunu, işler kötüye gittiğinde varsayılan ayarlara anında geri dönülmesini sağlayan bir Safe Mode (Güvenli Mod) düğmesi ile çözüyor!

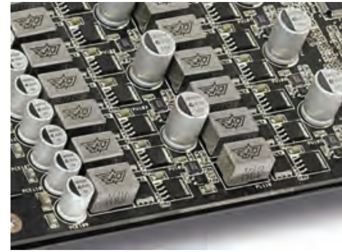
Bir vitrin camından neler olup bittiğini görmenin mükemmel bir yolu olarak; mevcut grafik işlemci yükünü göstermek üzere renk değişimli bir ekran sağlayan beş seviyeli MATRIX LED yük göstergesi, bir mücevher gibi parlamaktadır.




Tamamen yeni GPU Tweak hizmet yazılımı da gerçek zamanlı saat frekansı, voltaj, bellek zamanlaması ve fan hızı ayarı sağlamaktadır ve ayrıca arkadaşlarınızla paylaşmanız için bir klavye kısa yolu ile oyun için video klipleri kaydedebilmektedir. Donanım ve yazılım performans arttırıcı özelliklerin bu kapsamlı seçimi sayesinde ROG MATRIX GTX 580, 6.002 puanlık 3DMark 11 Performansına ulaşabilmektedir.

### Baskı altında soğuk kalabilmek

Üzerine yüklenebilecek baskı miktarı dikkate alındığında, ROG MATRIX GTX 580'nin sağlam ve güvenilir olması gerekmektedir. Super Alloy Power (Süper Alaşım Gücü) olarak adlandırılan ve 2.5 kat daha uzun bir kullanım ömrü ile referans tasarımla karşılaştırıldığında %15 performans artışı ve 35°C daha soğuk çalışma sağlayan bir özel ASUS karışım formülü kullanmaktadır.



Grafik işlemci ile doğrudan temasta bakır ısı boruları uygulayan özel DirectCU II teknolojisi ile soğutma işlemi kontrol altındadır. Borular, referans tasarıma oranla %600 daha fazla hava akışı sağlayan iki büyük fan yardımıyla ısıyı etkili bir şekilde aktarmakta ve sonuç olarak %20 daha az işletim sıcaklığı sağlamaktadır. Kart kutudan 816MHz olarak çıkarken, %100 fan hızı düğmesine basıp voltajı ayarladığınızda, 1GZ elinizin hemen altında!

### Sonuçlar

*3DMark 11 (Performans)*

| | |
|---|---|
| **MATRIX GTX 580 Platinum** | **6,002** |
| **Referans GTX 580** | **5,487** |

*Unigine Heaven 2.1 (1920 x 1200, 4 x AA, 16 x AF)*

| | |
|---|---|
| **MATRIX GTX 580 Platinum** | **45.4**fps |
| **Referans GTX 580** | **44.1**fps |

*Metro 2033 (1920 x 1200, 4 x AA, 16 x AF)*

| | |
|---|---|
| **MATRIX GTX 580 Platinum** | **45.00**fps |
| **Referans GTX 580** | **43.33**fps |

### Son söz

MATRIX GTX 580 sıfırdan yaratıldı ve ASUS ROG'un sağlam şöhreti üzerine kuruldu. Daha fazla overclocking alanı, daha soğuk işletim ve arttırılmış dayanıklılık elde etmek üzere yenilikçi özellikleri bir araya getiren MATRIX, referans tasarıma çok büyük bir fark atmaktadır ve en uç noktayı isteyen hardcore oyuncular için mükemmel bir seçimdir.

#### Önemli Teknik Özellikler

**MATRIX GTX580 P/2DIS/1536MD5**

**Grafik İşlemci:** NVIDIA® GeForce® GTX 580, 816MHz
**Bellek:** 1536MB GDDR5, 4.008 GHz etkin
**Bant Genişliği:** 384-bit arayüz
**Çıkış / Giriş:** DVI x 2, HDMI x 1, Ekran Portu x1
**Boyutlar:** 11.4" x 6" x 2.4"



PC PS3 360

# HUNTED THE DEMON'S FORGE

## FANTASTİK EVREN KURALLARI #1: "NE İŞE YARADIĞINI BİLMEDİĞİN NESNEYE DOKUNMA!" -CAN ARABACI

**GÜNÜN SONUNDA EVE** geldiğimde, gömleği pantolonu bir kenara atıp zırhımı ve kılıcımı kuşanmayı seviyorum. Hem beni günlük hayatın berbat sorunlarından uzaklaştırıp stresimi alıyor, hem de ejderha avcılığı ya da hazine arayan maceracı rolüne bürünmek beni çok rahatlatıyor. Sık sık diyorum kendime bunu, muhtemelen yanlış zaman diliminde doğmuşum ben! Ne zamandır şöyle stresimi attıracak sağlam bir fantastik RYO gelmediğinden (hayır, *Dragon Age II*'yi RYO olarak kabul etmiyorum) umudumu fantastik temalı aksiyon oyunlarına çevirmiştim, ancak orada da durumun pek aydınlık olduğunu söyleyemeyeceğim. Ölü bir türden medet umduğumu fark edip tam da vazgeçmeye karar vermiştim ki, 5. günün şafağında Doğu'dan gelen Rohan Süvaril.. ehm, alt kattan çıkıp gelen Serpil, beni bu umutsuz durumdan kurtardı: "Hunted var, inceler misin?" Onun için basit bir soruydu belki. Ama benim için eve gider gitmez zırhımı ve kılıcımı kuşanıp yepyeni bir fantastik evrene dalmak demekti. Üstelik Brian Fargo ve InXile isimlerinin de işin içinde olduğunu gördüğümde beklentilerim daha en başından yükseldi. Acaba *Diablo III* betası başlayana kadar beni oyalayacak oyun bu olabilir miydi?

Hunted: Demon's Forge katıksız bir aksiyon oyunu. Gerçi katıksız demeyelim şimdi, araya serpiştirilmiş ufak tefek RYO kırıntıları da yok değil hani... Ama olayın belkemiğini kafa göz giriştiğiniz aksiyon sekansları oluşturuyor. Neyse ki bu kemik hayli sağlam, hatta belki de oyunu kurtaran yegane özellik desem yeridir. Hunted'ın size sunduğu iki karakterden biriyle girişiyorsunuz aksiyonun o koca göbeğine; yakın dövüş ustası, iri kıyım keltoş Caddoc ya da türünün son örneği ölümcül okçu ve dekolte zırhlı elf kızı E'lara. İkisinin olayı tabii ki birbirinden farklı, ikisi de kendi uzmanlık alanlarında parlıyor ve diğerinin alanında orta karar bir performansla ancak kurtarabiliyor. Bu hengamenin ortasında bu ikiliye uzaktan uzaktan yön vererek en baştan ipleri eline alan ve başlarını sürekli derde sokan Seraphine isminde bir de abla var (daha çok bilgi için kutucuğa bakınız), ancak kendisini oynayamıyoruz.

Caddoc ya da E'lara'dan hangisini isterseniz oynayabiliyorsunuz gerçi ama kafanıza göre her canınız çektiğinde karakter değiştirmeniz mümkün değil. Karakter değiştirebilmek için göğe uzanan mor ışıklarıyla göz alan taşları bulmanız lazım öncelikle. Genelde bu mor ışıklı taşların yakınlarında yer alan titrek ışık hüzmeleri de siz yakınına geldiğinizde genişleyip bir portal haline gelerek karakterlerinizin yetenek puanlarını dağıtmanıza yarıyor. Yetenek puanı dağıtma ve karakter değiştirme lüksüne sadece oyunun sizin için belirlediği noktalarda sahipsiniz yani. Aslında bu özellik kulağa başta bir sorunmuş gelse de, oyun aslında iki kişi oynayacak şekilde tasarlandığından "hıı, tamam o zaman" diyorsunuz. Ayrıca bu özel noktalar karşınıza yeterince sık çıktığından çok da can sıkmıyorlar. Hem böylece co-op oynarken daha siz yeteneklerinizi ayarlamaya çalışırken partnerinizin kaptırıp tüm haritayı temizlemesi gibi handikaplar da önlenmiş oluyor. Zira kimin ne kadar düşman öldürdüğü Caddoc ve E'lara için hayli önemli bir tartışma konusu...

### FANTEZİ WARFARE

Hunted'ı oynarken en çok keyif aldığım şeylerden biri karakterler arasındaki başarılı diyaloglar ve sağlam seslendirmeler oldu. İkisinde de InXile'ın varlığı çok net bir şekilde hissediliyor, ki *Bard's Tale* gibi bir oyun yaptıklarını düşünürsek daha azını kabul etmemiz pek mümkün olmazdı. Oyunun ilk anından itibaren ikili arasında gelişen durumlar ve olan olaylara verdikleri tepkiler tipik InXile mizahı. Aynı *Bard's Tale*'de olduğu gibi klasik fantezi klişelerine de laf sokmayı ihmal etmiyor bu sırada oyunumuz. Caddoc ve E'lara'nın beraber sırtlanarak zor kaldırdığı kapılar hakkında "Çok merak ediyorum burayı neden böyle tasarlamışlar, iki kişi zor açtık, tek kişi nasıl açsın bunu?!" ya da daha oyunun başında "Yerde parlayan bir taş, hemen yanında da bir ceset var, dokunmak akıllıca olur mu sence?" gibi yorumlar yapması gerçekten oyunun atmosferine çok şey katıyor. Üstüne bir de az önce ucundan değindiğim, ikilinin kendi aralarında sürekli bir "kim daha çok öldürdü?" yarışına girmeleri var ki evlere şenlik... (Yüzüklerin Efendisi'nde de Legolas ve Gimli arasında benzer muhabbetler vardı, ama orada kamera kapılardan geçerken Legolas'ın poposuna odaklanmıyordu tabii).

Karakterler hayli başarılı işlenmiş olsa da, hikâye artık klişe denebilecek seviyede ve nadiren şaşırtıyor. Caddoc'un sürekli rüyasında gördüğü

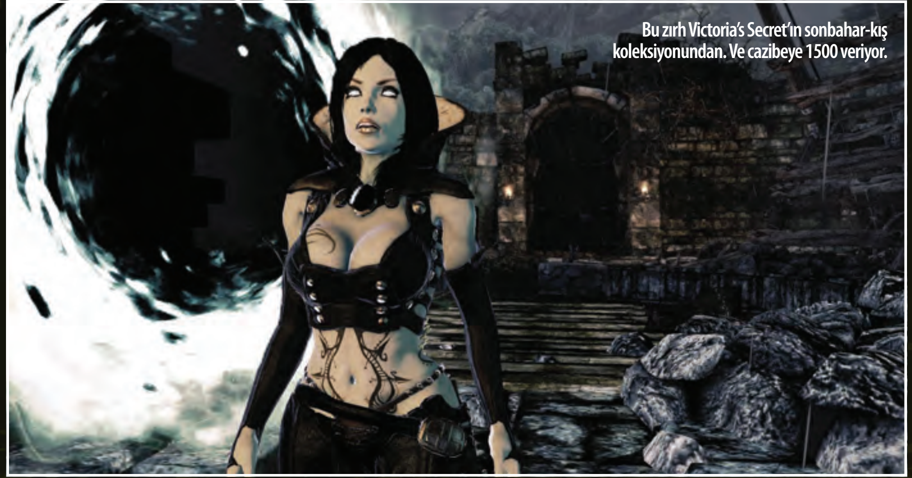
### BEN OLSAM

Ben olsam oyunun geliştirme sürecine biraz daha vakit ayırır, bugları ve sorunları şööyle güzelce bir sabunlar, hikâyeye biraz daha sürpriz unsuru ekler, co-op'u geliştirir, üstüne bir de Caddoc'un oynanışını biraz daha eğlenceli hale getirip öyle piyasaya sürerdim oyunu. O zaman şahane olurdu işte.



O diş doktoruna tazminat davası açmayı düşündün mü abi?

Seraphine, Death Stone adlı taşı almaları için kahramanlarımızı gazlıyor. Süper zeki maceracı karakterlerimiz de bu durumu çok az sorgulayarak taşı yerinden alınca yer yerinden oynuyor bir anda. Daha sonra Wargar denilen goblin bozması yaratıkların civardaki kasabaları işgal ettiği ortaya çıkıyor ve Seraphine'in ısrarları üzerine babasının valisi olduğu Dyfed şehrindeki istilayı durdurmak üzere yola çıkıyoruz. Ancak çok geçmeden (Death Stone'un ölülerin anılarını görebilme yetisi sağ olsun) işin bundan fazlası olduğunu öğreniyoruz tabii. Wargarların normalde olduğundan çok daha organize hareket etmesi yetmezmiş gibi, bazı Wargarlar daha önce hiç görülmemiş büyüklük ve güçte. Neyse, insan her şeye rağmen hikâyenin normal bir şekilde, olayların arkasındaki esas suçluyu bulmak ve Dyfed valisinin kızını sağ salim geri getirmek gibi bir yere bağlanmasını bekliyor ama bundan çok daha acaip şekilde, bambaşka konularla dallanıp budaklanıyor olaylar. Bu sırada oyunun sonunu etkileyecek önemde tek seçim yapmanız gerekiyor, onu da spoiler olur kaygısıyla ayrı bir kutucukta yazdım.



Bu zırh Victoria's Secret'ın sonbahar-kış koleksiyonundan. Ve cazibeye 1500 veriyor.

### AZ ZIRH, ÇOK İŞ...

Hunted'ın hoşuma giden bir diğer özelliği de etrafta bulunmayı ve toplanmayı bekleyen sürüsüne bereket malzeme olması. Z tuşuna bastığınızda, ana görevinizi yapmak için gitmeniz gereken yolu görebiliyorsunuz. Ama hiç sapmadan bu yolu izlerseniz de tonla şey kaçırıyorsunuz. Kurtarmanız gereken rehineler, gizli bölgeler, büyülü silahlar, Dragon's Tear kristalleri, çözmeniz gereken bulmacalar ve daha nicesi gözlerden ve yoldan uzak bir yerlerde sizi bekliyor halbuki. Her taşın ardında, her köşede bir sürpriz var. Üstelik bunların birçoğu, onları aramaya ayırdığınız zamana değecek ödüller sunuyor. Bunun dışında öldürdüğünüz düşmanlardan çıkan parçalanmış kristalleri birleştire birleştire oluşturduğunuz yetenek kristallerini de yeteneklerinizi geliştirmek için portallara teslim edebiliyorsunuz. "Portal ne alaka?" derseniz, portala bıraktığınız o kristalleri bizzat Seraphine'in kullandığını söylemem yeterli olur sanıyorum.

Aslında gayet de eğlenceli olma potansiyeli taşıyan zırh ve silah bulmaca kısmıysa maalesef pek bir zayıf kalmış. Genelde her ana bölümde bir tane sağlam silah bulup bir sonraki bölüme kadar onunla takılıyorsunuz. Büyülenmiş ve daha güçlü versiyonunu bulmuş olsanız bile büyünün belli bir şarj sayısı olduğundan şarjı biten silahın bulduğunuz standart versiyonundan bir farkı kalmıyor. Neyse ki bulunacak başka şeyler hayli bol olduğundan o kadar da göze batmıyor o kalabalıkta.

Genel olarak Hunted: Demon's Forge'un olumlu ve sevdiğim yanlarından bahsettiğimin farkındayım, ancak Hunted kusursuz bir oyun değil. Tam aksine, bazı şeyleri güzel işliyor ve eğlendiriyor olsa da aksayan ve eksik çok yanı var. PC'de adam gibi çalışan bir co-op modu mesela. Ya da Caddoc'un oynanışının E'lara'ya oranla çok daha monoton olması ve irili ufaklı birçok bug... Ancak oyun basınının genelinin yerin dibine sokmayı layık gördüğü kadar kötü bir oyun olduğunu düşünmüyorum kesinlikle. Eğlenceli birkaç saat geçirmek için oynayabileceğiniz, hatta konsol sahibiyseniz yanınıza alacağınız bir ortakla daha da keyifli olabilecek fantastik bir oyun deneyimi bu. Yazın sıcağında oynayacak oyun bulamıyorsanız oturup bir 8-10 saatliğine zırhınızı ve kılıcınızı (E'lara'nın kıyafetini taklit etmeye çalışmayacağınızı umuyorum, kendi iyiliğiniz için diyorum vallahi) kuşanıp fantastik bir dünyanın havasını solumayı deneyebilirsiniz, iyi geliyor.

## SAVAŞÇI PRENSES SERAPHINE

Oyunun seslendirmelerinin ne kadar kaliteli olduğundan bahsetmiştim, değil mi? Burak'la bu konuda muhabbet ederken oyunu seslendirenler hakkında ufak bir araştırma yapmaya karar verdik ve sonuç olarak aradığımızı bulduk; bembeyaz teni ve hayli cesur, gotik kıyafetiyle oyunun başından itibaren şüpheyle baktığımız Seraphine karakterini Lucy Lawless, yani nam-ı diğer Savaşçı Prenses Zeyna seslendirmiş (yaşı yetmeyenler Spartacus'ün Lucretia 'sı olarak da hatırlayabilir kendisini). Bu bilginin ışığında, InXile'ın seslendirme konusunda kesenin ağzını açtığına iyice emin olduk.

## SLEG İLE SUSUZLUĞUNU GİDER!

Baştan uyarayım, bu kutucuğun devamında oyunun ileriki kısımlarına dair minik de olsa bilgiler var. Ona göre sonradan "Vay efendim uyarmadın!" demeyin, ben baştan söyledim!

***SPOILER***

Oyunun ortalarına doğru Wargarların normalden daha güçlü olmasının nedenini öğreniyoruz ya hani... Hah, işte "sleg" adı verilen o sıvı, oyunun birkaç noktasında sizin de karşınıza çıkacak. Eğer içerseniz bir süreliğine inanılmaz güçlenip resmen katliam yaratabileceksiniz, ancak tek bir sefer içmeniz bile oyunun sonunu tamamen değiştirecek. Eğer içmezseniz, üzerinize gelen tonla düşman sizi hayli yoracak, ancak sleg'i içtiğinizde normaldekinden farklı bir sonla karşılaşacaksınız. Ona göre kararınızı dikkatli verin.






Ejderha da olsa tam olacak demiştin değil mi? Al, o da geldi.



-Niye arkana bakıp duruyorsun E'lara?
-Dergiyi okuyan şu gözlüklü beni dikizliyor galiba.
-Bir şey olmaz ya...

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** InXile → **Dağıtım:** Bethesda Softworks → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 49.99$
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** www.dungeons-game.com

## NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Seslendirmeler ✔ Karakterler arası diyaloglar ✔ Oynanış eğlenceli (özellikle E'lara'yla oynarken) ✔ Co-op desteği var ✔ Toplanacak sürüsüne bereket eşya
✖ Grafikler bazı noktalarda çok zayıf kalıyor ✖ Hikâye biraz klişe ✖ Caddoc olarak oynamak bir süre sonra sıkabiliyor ✖ Bug'lar... ✖ Co-op PC'de sorun çıkarıyor

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Hikâye | ★★★☆☆ |
| Atmosfer | ★★★☆☆ |
| Eğlence | ★★★☆☆ |
| İçerik Zenginliği | ★★★★☆ |
| Multiplayer / Online | ★★★☆☆ |
| Ses / Müzik | ★★★★★ |

Siperlerin arkasından nişan alıp rakiplerinizi kirpiye çevirmek için birebir. Eğlencelik oyun arıyorsanız daha uzağa bakmayın.

**7,1**

**Ne Kadar Oynanır?** 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



Lego HP: Years 1-4



>

HP and the Half-Blood Prince



>

HP and the Deathly Hallows - Part 2



Oyunun korkutucu olması gereken atmosferini yansıtabilen tek şey, grafikleri.



**ŞÜKÜRLER OLSUN Kİ BU SON OYUN** -MERT YİĞİT DOĞRU

# Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2

***PREVIOUSLY ON HARRY POTTER** and The Deathly Hallows: Harry Potter serisinin kitaplarını, filmlerini ve ilk üç oyununu hatmetmiş olan Mert, internette dolaşırken Deathly Hallows - Part 1'in bilgisayar oyunu incelemesine denk gelir ne hikmetse. Oyuna verilen notu gördükten sonra (10 üzerinden 2'li bir şeydi) incelemenin geri kalanını okumaya tenezzül bile etmeyen Mert, kaderin ağlarını nasıl ördüğünün farkında değildir. Talihsiz editör, her şeyden habersiz Oyungezer'in yolunu tutar ertesi gün. O sırada, Mert'in bir Harry Potter hayranı olduğunu bir şekilde hisseden Serpil, elinde Deathly Hallows - Part 1'in DVD'siyle beklemektedir. Kahramanımız kapıdan içeri adımını atar atmaz suratına doğru uzanan DVD'de o kelimeleri okur. İşte o an kaderinde sadece Part 1'in değil, Part 2'nin de olduğunu anlamıştır. Anlamıştır anlamasına ya, her şey için artık çok geçtir...*

### BİR EDİTÖRÜN AZABI

İlk oyunun incelemesini okuduysanız hatırlarsınız belki, oyunun beni resmen seriden soğuttuğunu söylemiştim. Hal böyle olunca, Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 2'nin başına geçerken neler hissettiğimi de tahmin etmişsinizdir. Hissettiklerim konusunda pek yanılmasam da, Part 2'nin ilk oyuna göre biraz daha cilâlanmış olduğunu söyleyebilirim. Tabii hemen heveslenmeye gerek yok oyungezerler, dediğim gibi sadece "biraz" daha özenmişler o kadar. Odun gibi karakterler, makineli tüfek gibi ve sözsüz gönderilen büyüler, ağzının ortasına 20 tane sersemletme büyüsü yedikten sonra bile yıkılmamalar, siper alma sistemindeki saçmalıklar falan aynen devam ediyor. Bunların yanı sıra oyunu oynarken pek çok absürt olaya da denk geleceksiniz (ki oynamayın). Hermione'nin "Şu taşın arkasında saklan Harry, ileride bir sürü ölüm yiyen var!" dedikten hemen iki dakika sonra, aynı ölüm yiyenlere ve onların büyülerine doğru beyaz atlı prensine gider gibi koşması gibi mesela. Bu arada ölüm yiyenler de makineli tüfeğe bağlamışlar bu oyunda büyüleri, tebrik ediyorum kendilerini.

İlk oyun gibi Part 2 de alabildiğine çizgisel. Ayağını atsan üstünden geçebileceğin bir kapının kilidini büyüyle açmaya kasmak mesela. İlla Hermione o kapıyı açmakla uğraşacak, biz de onu ölüm yiyenlerin saldırılarından koruyacağız. Başka yolu yok yani. Hayır, heyecanlı olsa içim yanmayacak, hadi şakacıktan açamayalım kapıyı diyeceğim de, o da yok ki. Bu arada oyunda bazı büyülerin içeriğinin değiştirildiğini de fark edeceksiniz. Örneğin filmde ve kitapta silahsızlandırma büyüsü olan "Expelliarmus", oyunda sadece düşmanı sendeletmeye yarıyor ki o arada takır takır sayalım büyülerimizi. Saniyede 10 tane büyü sallamaktan parmak kası yaptım zaten yemin ediyorum. Dilerseniz sağ tuşla nişan alarak daha isabetli atışlar da yapabiliyorsunuz tabii ama hakikaten gerek yok. Öyle yapınca da zevksiz, böyle yapınca da. Bir şey değişmiyor sizin anlayacağınız.

### HARRY, SANA LAFLAR HAZIRLADIM...

Ama pek az yerim kaldığı için biraz da oyunun iyi yanlarına değinmek istiyorum. İlk oyun gibi Part 2'nin de atmosferi ve müzikleri fena değil. Farklı görevler için farklı karakterler (Hermione, Seamus, Profesör McGonagall gibi) kullanıyor olmak da iyi olmuş. Tabii koskoca Hogwarts'ın müdür yardımcısı Profesör McGonagall'ın yaptığımız büyülerle kıytırık 6. sınıf öğrencilerinin yaptığı büyülerin aynı olması akademiye güvenimizi sarstı ya, neyse (olumlu yönlerden bahsedecektim pardon). Hikâye anlatımı da Part 1'e oranla daha derli toplu olmuş diyebilirim. En azından oyunun başında özet geçmiş adamlar, neyi ne için yaptığımızı biliyoruz. Ara videolar da oldukça başarılı. O değil de, yapımcılar ilk oyundaki yer bulma büyüsünü kaldırıp yerine yol göstermeye yarayan başka bir "Büyüsüz" sistem eklemişler nedense. Oyunda bu kadar az değişiklik olunca bir şeyler yapma gereği duydular herhalde.

**EN GÜZEL YERİ**

Oyunu son bayt'ına kadar bilgisayardan kaldırdığım an. Sırf bu anın verdiği zevk için oynanır aslında bir yarım saat.

### BİTTİ Dİ Mİ?

Son Harry Potter'ın da sonuna geldik oyungezerler. Oyunu son baytına kadar bilgisayardan kaldırırken içimi bir sevinç kapladı desem yeridir. Önceki bölümde de söylediğim gibi, "Harry Potter olsun çamurdan olsun"culardan değilseniz uzak durun, gördüğünüz yerde kaçın, selamı sabahı kesin bu oyunla. Bakın beni yaktılar (Serpil), siz yanmayın diye söylüyorum.



Arka Sıralar ve Sırlar Odası karışımı bir şeyler geliyor aklıma.

**NE İYİ NE KÖTÜ?**

✔ "Eh işte"lik hikâye anlatımı ✔ Atmosfer ve müzikler
✖ Yer yok dedim ya, nereye sığdırayım?

**SON KARAR**

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★☆☆ |
| Hikâye | ★★★☆☆ |
| Atmosfer | ★★★☆☆ |
| Eğlence | ★★☆☆☆ |
| İçerik Zenginliği | ★★☆☆☆ |
| Multiplayer / Online | |
| Ses / Müzik | ★★★☆☆ |

Canınızı ve Harry'yi seviyorsanız görmezden gelin.

**4,9**

**Ne Kadar Oynanır?** 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** EA Bright Light Team → **Dağıtım:** EA/Aral → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 60TL → **Dijital İndirme:** Origin (39.99€)
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** harrypotter.ea.com



EJDER DÖVMELİ OYUN - ALİ SEZGİN

# DUNGEONS & DRAGONS DAGGERDALE™

### YİNE Mİ?

Ejderham sana söylüyorum, yapımcım sen anla. Oyuncular çok değişti, kendini geliştirdi. Artık şartlanmış farelerin peynir kokusunu takip etmesi gibi değil oyunculuk. Eline bir kılıç, karşısına bir goblin verilen her oyuncu şuursuzca o kılıcı sallamaya ve eğlenmeye başlamıyor. Bunun bir nedeni olması gerekiyor.

***"YÜKSELEN BÜYÜLÜ KULEYİ** yıkmak üzere bir araya gelmiş maceracılarsınız. Hepinizin farklı bir amacı ve geçmişi var ama burada bunların hiçbir önemi yok. Sizin için tek gerçeklik kule. Karanlık bir büyücünün o bölgeyi ele geçirmek üzere diktiği kule..."*
-Ya yine mi kule diken büyücü sevgili DM? Bu büyücüler kule, kale falan yapıp dünyayı ele geçirmeye çalışmak yerine kendilerini mimariye verselermiş dünyada yoksulluk, evsizlik falan kalmazmış. Kule dikmeyi öğreneceğine ateş topunda ustalaşsaymış, yakar top oynardık ehe ehe.

*"Böyle zevzekliklere gerek yok. Daha başından sulandırıyorsunuz oyunu sonra DM cıvıttı oluyor. Neyse arkadaşlar... Ortada bir kule var ve oradan cüce madenleri başta olmak üzere her yere çeşitli yaratık, börtü böcek saldırısı oluyor. Siz de grup olarak buna son vermek niyetindesiniz. Aha langadanak anlattım, daha mı iyi oldu böyle şimdi?"*
-E yok mu bizim şimdi geçmişimiz, hikâyemiz?



Özel yetenekler düşmanlara karşı etkili olsa da göze hitap etmekten uzaklar.

Her bölgede taş çatlasa 3 tip yaratık çıkıyor, insan biraz canavar koyar yahu, ne bu?



Saadetin Teksoy muyuz biz? Canavar Avcılığı dışında öyküsü olur insanın yahu?

*"Ne gerek var? Varsayalım sana tüccar çocuğu olduğunu söyledim, yazar kasayla mı öldüreceksin orkları? İlla ki istiyorsanız öykü ahanda köyünüzü canavarlar basmış siz küçükken, sonra maceracı olmaya yemin etmişsiniz. Oldu mu gülüm?"*

### KÖR OLASI GOBLİNLER

*"Neyse devam ediyorum. Önce girdiniz bir cüce şehrine, cüceler duruyorlar öyle falan. Bir tanesi size bakıyor gel diyor, gittiniz yanına, bize canavarların bastığı değirmenden su getirin diyor."*
-Koskoca cüce şehri yapıp konuşacak 2-3 adam koymak da iyiymiş ama hadi bakalım. Çıkıyoruz dışarı.

*"Karşınıza Goblinler çıktı."*
-Kılıcımı çekiyorum ve... Eee burada neden 3 tane yetenek var? DnD oynuyoruz yahu, biraz daha skill seçenek yazsaydın karakter kağıdına en azından. Enem burada ne yazıyor? "Kılıç saldırısını uzatarak söylersen daha güçlü vurur?" Abi sen şaka mı yapıyorsun? Hadi şehrin boş olmasını anladım, aksiyon seven DM'sin sen ama bu nedir yahu? Dövüşürken bile yaratıcı olamıyorsam ne anladım ben bu oyundan. Hadi ilk oyunun diye bir şey demiyorum, şu hızlı vuruşu uzun uzun tutarak yaptım goblinlere.

*"Goblinler öldü. Arkadaşlarının ölümünü gören bir başka goblin partisi olay mahalline hızla geliyor. Ne yapıyorsunuz?"*
-Ne yapabilirim yahu, zaten üç tane yeteneğim var. İkisi aynı işi yapıyor üçüncüsü de bir işe yaramıyor. Asıl sen şunu söyle, bütün seans boyunca böyle sıra sıra goblinleri dizmeyeceksin değil mi? İlginç bir şeyler düşündün yani. Hani olur ya senaryoda beklenmeyen olaylar, gidişatı değiştiren ihanetler, entirkalar...

*"Yok. Ama ikinci gün devam ederseniz böyle timsah gibi yaratıklar koyabilirim oyuna."*
-Ya olur mu öyle şey ya? Dövüş bile olsa insan biraz ilginç dövüşler, yaratıklar düşünür. En azından bin tane goblin öldüreceksem bunun bir amaca hizmet ettiğini bileyim. Değirmen çarkı toplamak amaç değil kardeşim, araç o. Bana ilerlediğimi, dünyayı daha iyi bir yer haline getirdiğimi hissettirmiyorsun ki devam edeyim. Sürekli goblin, goblin neye kadar be güzelim? Yahu hem ne biçim DM'sin sen? Hem harbiden, bizim asıl DM nereye kayboldu? O mu gönderdi seni buraya gelemedi diye? Hesap ver bakayım.

*"Abi ben karşı marketin çırağıyım. Hep isterdim FRP oynamak, koltuğu boş bulunca oturdum sonra kızmayın diye rol yapmak zorunda kaldım. Aslında DM falan değilim ben! Aha şu kitapta birkaç şey okudum goblin, kule falan, onları anlattım öyle. Ne olur kızmayın abi.."*
-Off... FRP oynamak istiyorsan, kapım sana her zaman açık gel oyna bizimle. Ama DnD oyunu yaratmak düşündüğün kadar kolay değil. Fantastik bir öykü sunuyorsan insana, sırf dövüş ve çatışmadan ibaret olsa bile insana özgürlük, hadi onu da veremiyorsan bireysellik vermelisin. Her karakterin birbirine benzediği, herkesin üç tane özelliği tekrar tekrar kullanıp durduğu oyuna oyun demem ben. Bize verdiğin zırhları anlatırken bile tek söylediğin fark birinin kırmızı birinin beyaz parlıyor olması. DM'likte DnD'nin de gözüktüğü kadar basit kavramlar olmadığını anlamışsındır artık. Hadi git gözüm görmesin seni şimdi.

### NE İYİ NE KÖTÜ?

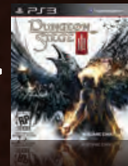
✔ 5th Edition hakkında fikir veriyor ✖ 5th edition hakkında fikir veriyor ✖ Sıkıcı ✖ Tekrar ediyor ✖ Dengesiz

Baldurs Gate Dark Alliance 2



>

Dungeon Siege 3



>

DD Daggerdale



### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★☆☆☆ |
| Hikâye | ★☆☆☆☆ |
| Atmosfer | ★★☆☆☆ |
| Eğlence | ★★★☆☆ |
| İçerik Zenginliği | ★★☆☆☆ |
| Multiplayer / Online | ★★★☆☆ |
| Ses / Müzik | ★★☆☆☆ |

Bana ejderhalar insan yiyor dedirtemezsiniz.

**4,5**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Kes & Biç → **Yapım:** Bedlam Games → **Dağıtım:** Atari → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (XBL)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** atari.com/daggerdale

EREN OKKA

# INDIE'M PC BAŞINA, BİR OYUN ÇIKTI KARŞIMA

Dikkat dikkat! Bedavaya ya da çok ucuza elde edebileceğiniz serbest yapım oyunların yer aldığı bu sayfalar, oyun yapımcılarına daha fazla destek olma arzusuyla dolup taşmanıza yol açabilir!

## Revenge of the Titans

### KOMUTANIM, ACİLEN KAHVEYE İHTİYACIMIZ VAR!

İnsanlar her daim daha çok para kazanmak adına taklalar atadursun, geleneksel ücretlendirme yöntemlerinden sıyrılan "istediğin kadar öde" temalı satışlar son yılların en başarılı fikirlerinden biri oldu çıktı. En güzel uygulamalarından biri Radiohead'in 2007 albümü In Rainbows idi mesela; çoğu insan albümü ücretsiz indirmiş olmasına rağmen azımsanamayacak bir gelir elde etti grup. Aynı durum bağımsız yapım oyunların paketlendiği Humble Indie Bundle'lar için de geçerliydi. Satışlar aracılığıyla toplamda dört milyon dolardan fazla para toplandı ve bu paranın yaklaşık üçte biri hayır kurumlarına bağışlandı. Harika, değil mi? İşte benim de mütevazı bir oyun demeti aracılığıyla, gönlümden o an ne koptuysa o kadar ödeyerek satın aldığım, ama bir türlü uzun uzun oynama fırsatı bulamadığım bir oyundu Revenge of the Titans. Hazır Steam üzerinden de satışa sunulmuşken, bir şans daha vermekte fayda var dedim.

#### KAFEİN OLMADAN ASLA

Özetle, bir kule savunma oyunu Revenge of the Titans. Haritanın belirli yerlerinden üssümüze doğru saldırıya geçen düşmanları etrafa diktiğimiz savunma yapılarıyla durdurmaya çalışıyoruz. Dünyamızı işgal eden Titan adlı uzaylı yaratıkları önce gezegenimizden def edip, ardından da Ay'dı, Mars'tı, Satürn'dü derken peşi sıra kovalıyoruz.

Bölümler ilerledikçe farklı türlerde, daha güçlü Titan'lar saldırıya katılıyor. Bazıları zırhları sayesinde basit silahlardan etkilenmezken, bazıları ancak belirli bir yöntemle engellenebiliyor. Bir süre sonra Titan'lar da akıllanıyor; tıpış tıpış önlerindeki yolu takip etmektense, kendileri için tehdit oluşturan yapılara saldırı düzenliyor. Arada bir böğüre böğüre üzerinize gelen ve bir türlü ölmek bilmeyen devasa boss'lar da cabası.

Başlangıçta savunma adına tek yapabildiğiniz Blaster'lar kurmak iken, bölüm aralarında açtığınız teknolojik gelişmeler sayesinde daha hızlı veya güçlü taretler dikebiliyor, ya da örneğin nano-robotlar üreten bir bina inşa edebiliyorsunuz. Bu alanda bir hayli zengin bir içerik sunuyor oyun. Eninde sonunda varacağınız yer belli olsa da oyun boyunca farklı stratejiler geliştirmeniz mümkün. Örneğin ben uzunca bir süre klasik yöntem olan taretlerin yol kenarlarına düzgün yerleşimi üzerine eğilmiş olsam da, internette izlediğim videolarda gördüm ki erkenden roketli silahlara sarılan ve bu silahları doğrudan üssün önüne kurup arkalarında soğutma kulesi gibi yapılarla destekleyenler de olmuş.

Ama bilin ki paranızı çarçur etme lüksünüz yok hiçbir bölümde. Zira benim ilk başta sandığım gibi her bölüme sabit bir miktar parayla başlamıyorsunuz; onun yerine bir bölümde harcadığınız ve kazandığınız miktar bir sonrakine aktarılıyor. Dolayısıyla bir bölümde fazla açılırsanız sonrakilerde kendinizi çok zor durumda bulabilirsiniz. Bu durumda önceki bölümlere dönüp tekrar oynayabilir veya -o bölüm için altın madalya kazanma hakkını kaybetme pahasına- zorluk seviyesini bir kademe düşürebilirsiniz.

#### KAHVE'DEN ADAM TOPLAMAK

Revenge of the Titans'ın çoklu oyuncu desteği yok ne yazık ki ama bu açığını Endless ve Survival oyun modlarıyla bir miktar da olsa kapatıyor. İlkinde gittikçe zorlaşan yüzlerce bölüm içinde, herhangi bir hikâyeyi takip etmeksizin yol alıyoruz. İkincisiyse rastgele üretilen bir bölümde akın üzerimize gelen düşmanlara karşı mümkün olduğunca uzun süre dayanmak üzerine kurulu. Ana senaryoyu tamamlamak zaten bir 6-8 saatinizi alacaktır ve bu oyun modlarıyla birlikte oyunun ömrünün fazlasıyla uzadığını söyleyebiliriz.

Basit bir fikri başarılı bir şekilde uygulayan, fazla derin olmasa da ciddi planlama ve hızlı düşünme gerektiren, ve en önemlisi, birbirinin kopyası gibi duran kule savunma oyunları arasına yeni bir soluk getiren bir yapım olmuş Revenge of the Titans. Başlamadan önce evinizde yeterince kahve bulunduğundan emin olun; zira kahve stokları tükendiği için çalışmakta güçlük çektiğini söyleyen oyundaki bilim insanları gibi, sizin de bir miktar kafein desteğine ihtiyacınız olabilir.

### Oyun böyle yapılır!

*Nasıl mı yapılır? Java programlama dilini biliyor veya öğrenmek istiyorsanız, Revenge of the Titans'ın DVD'mizin Bonus bölümünde yer alan kaynak kodlarına bir göz atmanızı öneririz.*











**Tür:** Strateji - **Yapım:** Puppygames - **Dahası İçin:** rott.wikia.com

+ Retro esintileri taşıyan grafik tarzı
+ Bölüm zenginliği

- Tek başına bir işe yaramayan teknolojik geliştirmeler
- Çoklu oyuncu desteğinin eksikliği



Grafik ★★★★☆
Atmosfer ★★★☆☆
Eğlence ★★★★☆

Bağımsız yapım bu kule savunma oyunu en kısa zamanda edinile!

7,6

# The Tiny Bang Story

## UFAK MUTLULUKLAR

Ufkumu biraz daraltsam, nasıl olur? Bildiğimiz evren Minik Patlama sonucunda ortaya çıkmış olsa mesela. Genişlemese, hiç büyümeyen bir çocuk gibi, hep minik kalsa. Kendimi pek bir önemli hissedeceğim kadar büyük, ama yine minik bir dünyada yaşasam. Yıldızlar gökyüzüne asılı birer kandil, bulutlar yağmur yerine huzurla dolu beyaz ve mavi, gördüğüm her madde ve duyduğum her ses yeni bir ziyafet, asla körelmeyen bir algı, ve durmadan çalışan bir zihin... İçinde yaşamaktan memnuniyet duyacağım bir tablo olmaz mıydı?

Önemsiz bir dünyanın önemsiz bir parçası olarak, gerçeküstü dünyalar ve senaryoların olağan gerçeklikle kesiştiği yerde, oyunlarda, o oyunlardan biri olan The Tiny Bang Story'deyiz. Ne mutlu!



Gündelik oyunculara yönelik bir bulmaca oyunu The Tiny Bang Story. Temel oyun mekaniği çevreye gizlenmiş bazı nesneleri bulmak üzerine kurulu; ama oyun boyunca çeşit çeşit, toplam yirmi adet bulmacayı da çözmeniz gerekiyor. Her bölümdeki amacınız bütün bulmaca parçalarını toplayıp bir sonraki bölüme geçmek ve minik gezegenimizi yeniden inşa etmek.

### AĞZI VAR, DİLİ YOK

Hem görsel diliyle, hem de konuşmalar ve yazılı metinler yerine düşünce balonlarına başvurması bakımından *Machinarium*'u andırıyor The Tiny Bang Story. İçindeki bulmacaların fazla yaratıcı olduğu söylenemez, ve gizli nesnelerin zaman zaman fazla gizli olması sebebiyle bir miktar asabiyet yaşayabiliyorsunuz. Diğer yandan etrafta gezinen sineklere tıklayabilmek, telleri fare imlecini üzerinde hareket ettirerek sallayabilmek gibi ufak detaylar yüzünüzü güldürüyor.

Kendi adıma yaşadığım tek hayal kırıklığı oyunun sonuydu; sanırım talihsiz bir beklenti içine düşmüşüm. Fakat onun haricinde gayet memnun kaldım ve zor bir günün ardından kafasında yer açma ihtiyacı duyan herkese de aynı memnuniyetle önerebilirim.



Grafik ★★★★★
Atmosfer ★★★★★
Eğlence ★★★☆☆

Hepimizin böylesine huzur dolu bir maceraya ihtiyacı var.

7,3



+ El çizimi grafikler
+ Rahatlatıcı müzikler
+ Huzur



- (Çok) gizli nesneler

**Tür:** Bulmaca - **Yapım:** Colibri Games - **Dahası İçin:** colibrigames.com

# Lume

## AYDINLANMA ÇAĞI KISA SÜRDÜ

Steam'e her uğrayışımda dikkatimi çeken, fiyatı nedeniyle tereddüte düştüğüm, en sonunda bir indirimden nasiplenip aldığım oyunlardan biriydi Lume. Zaten "puzzle adventure" deyince antenlerim dikiliyor, görsel tarzı da hoşuma gidince üzerine atlayıverdim hemen.

Büyük babamızın bize bıraktığı ipuçlarını takip ederek çeşitli bulmacaları çözmeye ve nihayetinde de evimize yeniden elektrik enerjisi sağlamaya çalışıyoruz Lume'da. Bulmacaların sayısı az olsa da, akıl yürütmenin haricinde görsel ve işitsel hafızaya yönelik olanlar da karşımıza çıkıyor. İtiraf etmek gerekirse birkaçında -eski günlerdeki gibi- kağıt kaleme başvurmam gerekti. Genel olarak keyifli bir süreç olsa da, bulmacaların anlaşılması bir hayli güç tasarlanmış olması bu keyfe gölge düşürdü diyebilirim. Özellikle şu üç ışıklı kilit bulmacasını yardım almadan çözebilene aşk olsun.

### MAKET BIÇAĞIMI GETİRİN BANA!

Lume'u pek bir sevimli kılan özelliğiyse grafiklerinin sandığınız gibi el *çizimi* değil, el *yapımı* olması. Gördüğünüz çoğu şey kağıt ve kartondan inşa edilip makro çekimlerle filme alınmış ve ardından oyuna aktarılmış. Özellikle bir ekrandan diğerine geçiş yaparken kameranın hareketini izlemek oldukça keyifli. Lakin grafik tarzıyla ilgili bu seçim bir dezavantajı da beraberinde getirmiş. Görseller gayet hoş görünse de çözünürlük bakımından sınıfta kalıyor; oyunu ekranın orta yerinde, etrafında kocaman siyah bir çerçeveyle oynamak biraz tuhaf oluyor. Sağ tuşa tıklayıp "Show All" dediğinizde de haliyle kalitesi düşüyor.

Lume ile ilgili yaşadığım en büyük hayal kırıklığıysa fazlasıyla kısa sürmesi oldu. Bulmacalarda ne kadar takıldığınıza bağlı olarak en fazla 1 saatlik deneyim sunuyor oyun. Yapımcılarına göre bu Lume'un ilk bölümüymüş ve bundan sonra yeni bölümleri üzerinde de çalışmayı düşünüyorlarmış. Tavsiyem, ya siz de oyunu benim gibi indirime girdiğinde kapın, ya da olur da başka bölümleri yayımlanırsa paket halinde satın alın. Aksi takdirde ödediğiniz paraya acımanız gayet mümkün.





Ya tadı damağınızda kalacak, ya da aldığınıza pişman olacaksınız.

Grafik ★★★☆☆
Atmosfer ★★★☆☆
Eğlence ★★☆☆☆

5,8



+ El yapımı grafikler
+ Bulmacalar güzel düşünülmüş



- Çok kısa sürüyor
- Bulmacalar iyi uygulanamamış

**Tür:** Bulmaca - **Yapım:** State of Play - **Dahası İçin:** lumegame.blogspot.com

# VVVVVV

## ALTI KERE V, VVVVVVERSİYON 2

*Super Meat Boy* ile birlikte geçtiğimiz yılın en iyi platform oyunlarından biriydi VVVVVV. Klavyemizi *en iyi ihtimalle* eskittiği yetmiyormuş gibi, bizim de ömrümüzden birkaç yıl eksiltmiştir sanıyorum. Aradan bir buçuk yıl geçti ama gördüğünüz üzere Kaptan Viridian ve tayfasından kurtuluş yok. The Humble Indie Bundle #3 ile birlikte oyunun yeni sürümünün dağıtımına başlandı ve an itibarıyla Steam de oyunu güncellemiş bulunuyor. Yanlış anlaşılma olmasın, bir devam oyunu değil bu; ilk oyunun geliştirilmiş hali sadece.

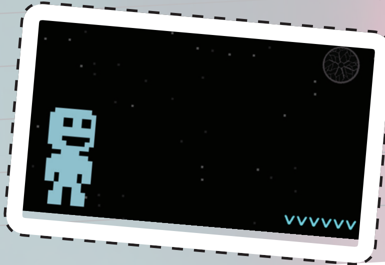
Hatırlayacağınız üzere Flash tabanlı bir oyundu VVVVVV. Bu kez C++ ile yeniden kodlanarak hem eskisinden çok daha iyi bir performans yakalamış, hem de Linux kullanıcılarına sevindirici haberi sonunda ulaştırmış. Ayrıca oyunlarınız artık doğru düzgün kaydediliyor, Flash önbelleğini yanlışlıkla temizlediğinizde kayıtlı oyunlarınız uçmuyor. Bunların haricinde engelli oyunculara kolaylık sağlaması adına ölümsüzlük ve oyunu yavaşlatma gibi seçenekler eklenmiş oyuna. Grafik ayarlarına eklenen analogue mode ise gözlerinizi bozup engelli duruma düşmek için ideal.

### BİR DE ZOR TARAFINDAN BAKIN

VVVVVV 2.0'ın esas güzelliğiyse şu: Artık bir bölüm editörüyle beraber geliyor! Açıp kendi bölümlerinizi tasarlayabileceğiniz gibi, hazır gelen ve diğer bağımsız oyun yapımcıları tarafından tasarlanan yeni bölümleri de oynayabilirsiniz. Örneğin VVVV 4k adlı bölüm, Minecraft'ın yapımcısı Notch'un eseri. Bu yeni bölümler temelde yine aynı yer çekimini tersine çevirme mekaniği üzerine kurulu olsalar da ana oyunda yer almakan yeni fikirler ve bulmacalar üretmeyi başarmışlar.

Gelen bu güncelleme, halihazırda son derece başarılı bir oyun olan VVVVVV'yi daha da keyifli bir hale getiriyor. Fiyatı da bu kadar uygunken, en kısa zamanda edinmek lazım. Zaten oyuna sahipseniz de yeniden indirip kurmak için güzel bir bahaneniz var.










**Tür:** Platform - **Yapım:** Terry Cavanagh - **Dahası İçin:** thelettervsixtim.es

\+ Bölüm editörü
\+ Yeni bölümler ve seçenekler
\+ Linux desteği

\- Eski kayıtlı oyunlar henüz yeni sürüme aktarılamıyor

# Proun

## SANAT İÇİN YUVARLANIYORUM

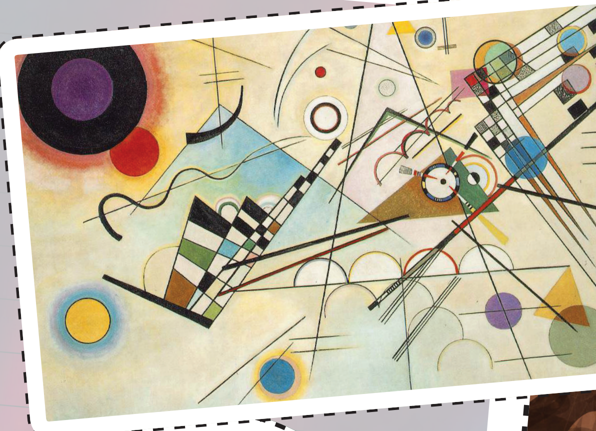
*"Proun'u yaptım çünkü zihnimde dışarı çıkmak isteyen fikirler vardı. Bir oyun olmak istediler. Bir oyun olmalarını istedim. Proun oyuncular adına en iyi oyun olması, ya da mümkün olduğunca çok para kazandırması için tasarlanmadı. Proun'u yaptım çünkü 20. yüzyılın başlarına ait deneysel sanat eserlerini seviyorum, ve bu sevgimi bir oyun olarak ifade etmek istedim. Proun'u yaptım çünkü yukarısının ve aşağısının olmadığı, her şeyin döndüğü bir dünya fikri beni büyülüyor."*

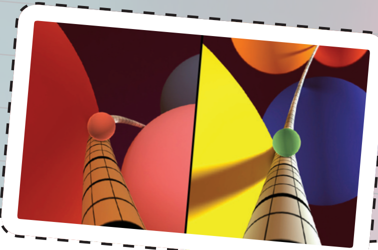
Böyle diyor Joost van Dongen, geometrik nesneler ve rengarenk yüzeyler arasında yuvarlanarak ilerlediğimiz bu yarış oyununun yapımcısı. *De Blob* ve *Swords & Soldiers* gibi yapımlardan tanıdığımız Joost'un boş zamanlarında üzerinde çalıştığı, geçtiğimiz altı yıl içinde yavaş yavaş şekillenmiş bir oyun bu. En güzel yanıysa dilediğin kadar öde sistemini benimsemiş olması; asgari bir ücret de belirlenmediği için isterseniz bedava dahi edinebiliyorsunuz.

### YUVARLANIP GİDİYORUM

Son derece basit bir oyun Proun; soyut yer şekilleri arasında karşımıza çıkan engellere çarpmadan ilerlemeye ve yarışları birinci tamamlamaya çalışıyoruz, hepsi bu. Dikkat etmeniz gereken tek şey, engellerin haricinde, hız kaybetmemek adına sağa-sola kaykılırken mümkün olduğunca az hareket etmek. Yarıştıkça açılan, toplam beş adet bölüm içeriyor oyun. Bunların biri ancak en son hız seviyesiyle beraber açılıyor, diğerineyse yalnızca oyuna herhangi bir ücret ödemiş olanlar ulaşabiliyor. Ayrıca internet sitesi üzerinden oyuncular tarafından tasarlanan yeni bölümler de indirebiliyorsunuz. Ben baktığımda henüz iki tane vardı, daha çok olsa ne hoş olurdu.

Fazlasıyla sade, alabildiğine hızlı ve yeterince de eğlenceli bir deneyim sunuyor Proun. Lissitzky ve Kandinsky gibi sanatçılara bir saygı duruşu niteliğinde, modern sanat müzesinde sergilenesi bir oyun var karşımızda. Kıymetini bilmek için yapımcısının ölmesini beklemeyin lütfen.








**Tür:** Yarış - **Yapım:** Joost van Dongen - **Dahası İçin:** proun-game.com

\+ Görsel dili
\+ Dört farklı hız seviyesi
\+ Dört kişiye kadar çok oyunculu oyun
\+ Çevrimiçi skor tablosu



\- Bölüm sayısı yeterli değil




*Etrafta gördüğünüz bayraklar, oyun evrenindeki sizin gibi diğer oyunculara ait.*

## Sonsuzluğun kıyıları

*Kendi şişirdiğim balonu patlatmak gerekirse, aslında gerçek anlamıyla sonsuz bir oyun değil Inside a Star-filled Sky. 32-bit tam sayıların getirdiği kısıtlama sonucu ±2147483648. seviyede ($2^{31}$), yaklaşık 2043 yıllık oyun süresinin sonunda bitiyor oyun. Ha gayret sevgili okur; azı bitti, çoğu kaldı.*

# Inside a Star-filled Sky

## RÜYA İÇİNDE RÜYA

Sonsuzluk korkutucu bir kavram. Bütünüyle anlayamamanın verdiği endişenin ötesinde insanı rahatsız eden bir yanı var, özellikle de yaşam söz konusu olduğunda. Ebedi azap bir yana, ilelebet yaşamak, ölememek dahi düşündürüyor insanı. Son yoksa kurtuluş da yok çünkü; bundan daha korkutucu ne olabilir? Bu nedendir ki başlangıcı ve sonu olmayandan, belirli bir düzene oturtamadığımız, hakim olamadığımızdan kaçıyoruz hep. İşte o kaçış yolunun tam ortasında duran, sonsuzluğu düşlerken insan doğasına ters düşen bir oyun Inside a Star-filled Sky. Biraz da, kendi içinde kaybolan.

### AD INFINITUM

*Passage*, *Between* ve *Sleep is Death*'in yapımcısı Jason Rohrer'in yetenekli ellerinden çıkan bir diğer tuhaf yapım Inside a Star-filled Sky. Ve yine tuhaftır ki onu kelimelerle anlatmak, tecrübe edip anlamaktan daha kolay.

Önünüze gelene ateş edip bölüm atladığınız sıradan bir shooter oyunu değil bu. Çünkü bölüm sandığınız her mekan, aslında bir sonrakinde kullanacağınız karakterin içi. Ve o bölümde topladığınız tüm sağlık ve silah geliştirmeleri ertesi karakterinizin birer özelliği oluyor.

Oyunu asıl ilginç kılansa bölümlerdeki diğer varlıkların içine, güçlendirmelerin içine, hatta abartıp kendi içinize dahi girmenize olanak tanıyor olması. Güçlü bir düşmanla karşılaştığınızda içine girip onu zayıflatabiliyor, ardından dışarı çıkıp tekrar savaşabiliyorsunuz mesela. Herhangi bir güçlendirmeyi içine girip daha da güçlendirmek ya da tamamen farklı bir şeye çevirmek mümkün. Kendi içinize girmekse bir bölüm geriye gitmekle eşdeğer. Ve bunun sonu yok. İçine girdiğiniz varlığın içindeki başka bir varlığın içindeki bir diğer varlık... Sonsuza dek devam ediyor; artı, ya da eksi sonsuza.

### KAPLUMBAĞANIN SIRTINDA

Sonsuzluğu bir oyun mekaniği olarak kullanmasının yanı sıra bildiğimiz anlamıyla bir sonu da yok Inside a Star-filled Sky'ın. Belirli bir amacınız ya da size verilen bir görev yok. Sürekliliği sağlayacak, tutanabileceğiniz herhangi bir hikâyesi de olmadığından ötürü içinde çabucak kaybolmanız mümkün. Kendinden içeri ve dışarı yolculuk ettikçe, nereden geldiğini, özünü unutuveriyor insan.

Harika bir fikir üzerine kurulu olsa da, itiraf etmek gerekirse başka bir artısı da yok oyunun. Hedef kitlesi bir hayli dar ve ilginizi çekse dahi, önceden bir yerlerde okumadığınız müddetçe içinde neler döndüğünü anlayana kadar sıkılıp kapatma ihtimaliniz gayet yüksek. Yegane tavsiyem, bu oyunu edinecekseniz eğlenmeyi beklemeyin. Sonsuzluğun labirentinde kaybolacağınız tuhaf bir yolculuk bekliyor sadece sizi, daha fazlası değil.



*Inception halt etmiş! (Ama iyi halt etmiş.)*



### İlham veren bir yapımcı: Jason Rohrer

Oyun yapımcıları arasında benim için özel bir yeri var Jason Rohrer'ın. Sebebiyse çalışmalarını bağımsız yürütmesi ya da yazdığı oyunların kaynak kodlarını ücretsiz olarak dağıtması değil sadece. Oyun yapmak ve program yazmak haricinde bir işte çalışmayan Rohrer, eşi ve üç çocuğuyla beraber son derece mütevazı bir hayat yaşıyor. Tüketim ve harcamalarını mümkün olduğunca kısmakla kalmamış, kendi besinlerini kendi yetiştirmeye, ulaşım için araba yerine bisiklet kullanmaya başlamış. İdealistliğine, üretkenliğine ve yaratıcılığına hayran kalmamak elde değil.

Kendi içinizde kaybolmaya hazır olun.

**Grafik** ★★★☆☆
**Atmosfer** ★★★☆☆
**Eğlence** ★★☆☆☆




+ Sonsuzluk
+ Yeniden(!) oynanabilirlik


- Özensiz grafikler
- Oynanıştaki birtakım problemler

**Tür:** Aksiyon - **Yapım:** Jason Rohrer - **Dahası İçin:** insideastarfilledsky.net

SÖNSÜN TÜM EFSANELER, NUR OLSUN MEYHANELER -B. EMRE ÜLGEN

# SHADOWS OF THE DAMNED

**SERDE HEMŞİRELİK VAR YA**, hayattan imbiklediğim bir hakikati, daha yazının başında sana yutturmak istiyorum sevgili okuyucu, o da şu: Çevreni ille de hemcinslerinden kurma cinsiyetçi okur. Yani okul arkadaşların mı olur, iş arkadaşların mı, mahalle arkadaşların mı, ne yap yap hemcinslerinin az, karşı cinsin çok olduğu bir çembere al kendini bana sorarsan. Benim, erkek-erkek, kadın-kadın ahbaplıklarının bir süre sonra "hiç de utanmam, o da bizden" soyunma odası hissiyatıyla gevşeyerek, bir nevi erkek erkeğe kahveler, kadın kadına hamamlar banalliğine sürüklendiğini anlayıp, peşi sıra hemcinslerimde kendi hamurumu görmekten bezerek (odun hamuru), kendimi karşı cepheye atmam lise yıllarıma rastlar. *Shadows of the Damned*'in kahramanları Garcia Hotspur'la Johnson'un tipik ergen erkek arkadaşlığı işte bu karardan önceki dönemimi (karanlık çağ) anımsattı bana. Zira bakıyorum, ekranda yer gök sallanıyor, canavarlar, kan revan, kıyamet kopuyor fakat bu ikisinin konuşmaları her nasılsa aynı konuya çıkıyor; sekse.

Bu işveli kelimenin peşinde bir sürü iştahlı okuyucuyu birkaç paragraf daha oyalayabileceğimi bildiğimden bu araya oyunun konusunu da sıkıştırayım: Bir şeytan avcısı olan Garcia Hotspur'un sevgilisi Paula, şeytanların kralı Fleming tarafından kaçırılır. Bunun üstüne Garcia, yol arkadaşı kurukafa Johnson'u da yanına alarak, sevgilisini kurtarmak üzere yeraltı dünyasına iner ve büyük hikmetler saçıyormuş gibi bir sesle şöyle der: "Bu bizim maceramız olacak. Kendi yol filmimiz." Sırf bu sahneden bile anlayabileceğiniz gibi *Shadows of the Damned*, en son Rodriguez ve Tarantino'nun (*Planet Terror, Death Proof*) iyi yapılırsa ne kadar keyifli olabileceğini gösterdikleri 'istismar sineması'nı örnek alan bir oyun. Yani oyun süresince, bir noktadan sonra kanıksayacağınız denli kan gövdeyi götürecek, kahramanlar küfür kıyamet konuşacak, bayağı ve çarpık bir mizah anlayışı giderek köpürecek, çıplaklık, cinsellik olur olmaz yerlerde patlayacak fakat en fenası da tüm bu garip ucuzluğa rağmen oyunun tahmin edilemez eğlencesi hiç bitmeyecek.

**SANA NORMAL GELEN...**

Bu sebeple *Shadows of the Damned*, korku-aksiyon gibi görünse de, korku öğeleri atmosferin acayipliğinin gölgesinde erimiş ayrıksı bir aksiyon oyunu. Öyle ki oyun ilk bakışta insana *Resident Evil 4*'ün delirmiş hali gibi geliyor. Bu da oldukça normal çünkü *Resident Evil* serisinin yaratıcısı Shinji Mikami ile *No More Heroes* serisinin beyni Goichi Suda'nın ortak yapımı *Shadows of the Damned*. Fakat genelde işlemeyen bu güçleri birleştirme durumu bu sefer işe yaramış ve *Shadows of the Damned*'i eşsiz kılmış; oyun ne *Resident Evil* denli gerilimi yoğun, ne de *No More Heroes* kadar punk fakat sonuç olarak tamamen kendine has numaraları olan bir aksiyon oyunu. Halbuki oyun mekaniklerine baktığımızda yenilik getiren tek bir unsur bile yok. *Shadows of the Damned*'de, meşale olarak kullanabildiğimiz gibi, tabanca, tüfek ve makineli tüfeğe dönüşebilen Johnson'ın yardımıyla şeytanları avlayarak ilerliyoruz. Oyun süresince toplayabileceğimiz kırmızı kristallerle, kendi sağlık seviyemiz, silahların hasar seviyeleri gibi özellikleri değiştirebiliyor, genelde bölüm sonu şeytanlarında bulunan mavi kristallerle ise, duvarlara mayın yerleştirebilme, güdümlü mermi atabilme gibi oynanışı epey etkileyen yükseltmeler yapabiliyoruz. Daha önce *Amnesia* ve *Alan Wake*'te rastladığımız, karanlığın bir oynanış öğesi olması durumu *Shadows of the Damned*'de de söz konusu. Karanlıkta kaldığınızda ya duvarlara asılı keçi kafalarından birini vurarak ışığı geri getirmeli ("neden keçiyi vuruyoruz?" sorusunun cevabını Johnson size verecek), ya karanlığın kaynağını bulup yok etmeli, ya da o bölgeden hızlıca kaçmalısınız. Karanlık-aydınlık zıtlığı oyunda bir heyecan unsuru olduğu gibi, çoğu benzer akıl yürütmelerle çözülen bulmacaların çözümünde de kullanılmış.

**EN GÜZEL YERİ**

*Shadows of the Damned*'in en güzel yeri, bölüm sonu canavarlarının hayat hikâyelerini okuduğumuz bölümler. Hikâyeler de, Garcia ile Johnson'ın yorumları da özetlenemez gibi olduğundan (hem metinler uzun hem de adamlar terbiyesiz) öykülerin, groteskliklerinin ipuçlarını veren isimlerini alıntılayabiliyorum: Güzellik Kördür, Ruh Rehberi & Olay, Kokmuş Karga Efsanesi, Doymayan Adam.



Paula kaçırılmış olsa da oyun boyunca bir kâbus figürü olarak karşımıza çıkacak.



Oyun dünyasının en ağzı bozuk ikilisi: Johnson ve Garcia.

Bölüm sonu canavarlarıyla savaşlar maalesef hep zayıf noktalarından vurmak üzerine kurulu.

## NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Garcia ve Johnson ✓ Muazzam B filmi havası
- ✓ Alelacayip oyun dünyası ✖ Fazla yakınlaşan oyun kamerası
- ✖ Hafifçe eski grafikler ✖ Bir örnek yapay zekâ






Epey sıkılgan ve beceriksiz biri olarak (*Tomb Raider* oynarken diyelim sırf zıplama tuşuna basması için bir adam lazım bana – öyle koordinasyonsuz birini düşünün), bunca olağan bir oynanışı olan *Shadows of the Damned*'e neden bayıldığıma gelirsem, öncelikle oyun dünyasının sonu gelmez gariplikleri sayesinde *Shadows of the Damned*'in keyifli temposunun nerdeyse hiç düşmediğini söylemeliyim. Tam oyunun kendini tekrarladığını hissedecekken kendinizi reggae çalan lambalı bir suşinin ardında (buna mantıklı bir açıklama yapmamı beklemiyorsunuz herhalde), açılmak için çilek isteyen çirkin bebek suratlı bir kapının önünde ("neden şeytanlar çilek sever?" sorusunun cevabı var fakat Tanrı hakkı için yazmaya utanıyorum), erotik hatları arayacağınız bir telefonun başında, en nihayetinde sevgilinizin devleşmiş çıplak vücudu üstünde peşinizde karanlık, kaçarken buluyorsunuz (burdaki mizansense epey manidar; abartıp kadını seyre dalarsanız direktoman ölüyorsunuz – ben ölmedim tabii, arkadaşım öldü).

Dövüşlerin biraz hantalca, yapay zekânın da tekdüze olması ve kameranın da burnumuza girmek istemesi yüzünden aksiyon kısmı pek bir şey vaat etmiyor *Shadows of the Damned*'in. Yine de "daha başka neler göreceğim?" merakıyla sonuna değin oynattıran acayiplikleri var. Bunlar arasında en çok beğendiklerimse, toplamda üç tane bulunan iki boyutlu bölümler ve bölüm sonu canavarlarının hikâyelerini okuduğumuz kitaplar oldu. İki boyutlu bölümleri, hem klasik shooter'lar gibi basit fakat çok zevkli oldukları, hem de kaç saattir ne kadar uyduruk bir mekanikle oyalandığınızı alay ederek gösterdikleri (vur-vur-ilerle-ilerle-silah al) için çok beğendim. Bölüm sonu canavarlarının hikâyelerini okuduğumuz kısımlarsa, zaten tuhaf olan öykülere Garcia ve Johnson'un zevzekliklerinin de katılmasıyla, oyunun argo dilinin iyice zıvanadan çıktığı anlar olarak aklımda kaldı. Burada Garcia ve Johnson'un kaba saba, hissiyatsız, duyarsız kısacası öküz iki karakter olduğunu fakat oyuncuya sevimlilik yapmadıkları için olacak, bende "öküz möküz ama seviyorum ne çare" hissiyatı uyandıracak kadar gerçeklik duygusu verdiklerini de belirtmeliyim. Bunda tabii oyun boyunca durmayan diyalogların yazım başarısının yanı sıra, *Silent Hill*'in ses mühendisi olan Akira Yamaoka'nın da payı büyük. Lanetli bir kasabadayken kendinizi bir anda striptiz kulüplerinin arasında bulduğunuz *Shadows of the Damned*'de sesler ve müzikler oyunun ruh hali kadar değişken ve renkli. Oyunun diğer yönleri gibi kıyasıya tuhaf ama çok ilgi çekici.

Ne var ki, bu oyun için biraraya gelen bu üç deli Japonun duraksız yenilikçiliği oyunun grafiklerine pek yansıtılamamış. Rahatsız edici derecede ciddi bir sorun yok fakat *Unreal Engine 3.0* motorunu kullanan *Shadows of the Damned*, bir 2011 oyunundan ziyade 2008'de çıkmış gibi duruyor. Ben oyunu çok sevdiğimden, yapımcılar grafikleri oyunun B film havasını desteklesin diye mahsus böyle yapmıştır tesellisini uydurdum. Fakat bir PS3 (ya da Xbox) oyununa dünyanın parasını döken çilekeş Türk oyuncuları da aynı avuntuyu bulurlar mı onu bilemiyorum (ben tabii Mançurya'da yaşıyorum).

### BANA NEDEN ANORMAL?

Düzayak bir aksiyon oyunu olsaydı, saydığım bir-iki kusuruyla çuvallaması kaçınılmazdı ama *Shadows of the Damned*'in bence yakın zamanda kült bir oyun olmasını sağlayacak olan başarısı, akıl sır erdirilemeyecek gariplikleri, benim diyen edepsizi bile utandırabilecek denli bel altı şakaları ve birbirinden arsız karakterleriyle, beğenseniz de beğenmeseniz de, sahiciliğine inanacağınız bir dünya yaratması. Bu yüzden oyunu oynarken en çok videokaset döneminde kiralayıp kaçak köçek izlediğim, korkutmaktan başka her duyguyu uyandıran korku filmlerini anımsadım. Uydurukluktan sapır sapır dökülse de açıklanamaz bir çekicilikle yıllarımı yemiş bu filmlerden derlediğim bir-iki klişe gerçekle yazımı bitiriyorum. Oyunda da, hayatta da pek güzel kullanabilirsiniz:

1- Katil asla ilk seferde ölmez.
2- Filmde ilk sevişen çift ölür.
3- Merak kediyi öldürür. @



Shadows of the Damned henüz normal bir aksiyon oyunu gibi gözükürken.



→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Grasshopper Manufacture → **Dağıtım:** Aral İthalat → **Fiyatı:** 139.99 TL

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Hikâye | ★★★★☆ |
| Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★★ |
| İçerik Zenginliği | ★★★★☆ |
| Multiplayer / Online | |
| Ses / Müzik | ★★★★★ |

Çok adi, çok ucuz olmasına rağmen gözünüzü alamadığınız bir 90'lar korku filminin oyun hali.

**8,5**

**Ne Kadar Oynanır?** 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

KONSOL İNCELEME

# CALL OF JUAREZ THE CARTEL

## EN GÜZEL YERİ

Ses yönetimine kovboy şapkamı çıkartıyorum! Karavanda uğradığım hava saldırısında güç bela helikopteri düşürüp ardından yerdeki son düşmanı da temizledikten sonra bir anda çöken çöl sessizliği oyunun doruk noktasıydı.

## EN ACI YERİ

Son checkpoint'ten beri bıçak sırtı çatışmalar yaşamışız ve sonunda otoparka varmayı başarmışız. Ortaklarım beni jipin yanında bekliyor, bindiğimiz anda görevi tamamlamış ve bu cehennem deliğinden kurtulmuş olacağız. Fakat o da ne? Bir otomobilin yanına sinmiş, korkuyla titreşen dört kişi görüyorum. Kesin çetecidir bunlar, temizleyeyim neme lazım diye birinin kafasına mermiyi sıkmamla "Çok Fazla Sivil Öldürdünüz!" yazısının çıkması ve görevin suya düşmesi bir oluyor. Haydi, onca savaşı baştan yap şimdi. Oh olsun!

# CALL OF JUAREZ the CARTEL

## HEY YABANCI, BİZ BU KASABADA DEVAM OYUNLARINI SEVMEYİZ

-UMUT YANIK

*"Psst, hey, evet sen. Elimdeki çifteyi tam alnına doğrultmuş olmama rağmen hâlâ parmağınla 'ben mi?' diye işaret ettiğine göre Türk olmalısın. İyi dinle gringo. İsmim Ray McCall. Techland ve Ubisoft isimli maden şirketlerine benden bir mesaj iletmeni istiyorum. Onlara şöyle de: Bundan sonra yastıklarının altında bir altıpatlarla uyusunlar. Çünkü bir gece mutlaka üzerlerine çöküp bana ve kasabama yaptıklarının hesabını soracağım. Anladın mı? Şimdi uza!"*

Ne yalan söyleyeyim, ilk iki Juarez oyununun kahramanı Ray'in ne demek istediğini başta anlamamıştım. Kasaba meydanında çift tabancasıyla bana hoptek oynatması da fayda etmemişti. Sonunda derin bir iç çekip The Cartel'in PS3 sürümünü fırlattı çizmelerimin önüne. *"Al ve kendin gör, yabancı"* dedi.

Gördüm. Şimdi hak veriyorum Ray'e...

Meksika hatıralarımıza gölge düşürmüş görünen The Cartel'in Juarez ile tek bağlantısı uyuşturucu mafyası… Oyunun ortalarına doğru Büyük Kanyon'da ziyaret ettiğimiz silah tüccarının Juarez hazinesi için planladığı müze soygunu, geçmiş oyunların o güzel hikâyelerinden alınan yegâne referans diyebiliriz. Üç ana karakterden biri olan cinayet masası dedektifinin McCall soyundan geliyor oluşu ve oyun müziklerindeki Western tınısı maalesef Juarez'in büyüsünü korumaya yetmemiş. Serinin modern zamanlara taşınması oyunun tutkusunu köreltmiş, tılsımını bozmuş sanki. Sizi bilmem ama söz konusu Juarez ise dört çeker bir arazi otomobili yerine ata binmeyi tercih ederim ben.

### AT NE ARAR LA EFBİAYDA?

Ray'in mesajını iletip canımı kurtardığıma göre Cartel'in yapıtaşlarına geçebilirim… Oyuna üç karakterden birini seçerek başlıyoruz: Cinayet masasından Ben McCall, DEA dedektifi Eddie Guerra, FBI ajanı Kim Evans. Aralarında zerre kadar güven duygusu olmayan bu üçlü, oyun boyunca birlikte


Çift tabanca çoğu zaman hafif makineliden daha etkin çözümler sağlıyor.



Kapısına üç beş kurşun yiyen hemen her araç itinayla havaya uçuyor!

çalışmak ve birbirlerinin arkasını kollamak zorunda. Bu üç kişiden hiçbiri sütten çıkmış ak kaşık değil, bu yüzden bazı oyuncuların üç karaktere de ısınamayacağından, oynarken "yahu ben bu muyum?" diye sızlanacağından eminim. Oynadığımız karakterleri aşağılık düşmanlarından ayıran birkaç özelliği bulunmasını beklemekte haksız sayılmazsınız. Bense anti kahramanlara bayıldığımdan, bu üçlünün koruması gereken kanunları yıkmakta tereddüt etmeyişleri, sorgulama sahnelerindeki şiddet ve diyaloglardaki dile biber sürdüresi satırlar beni hiç rahatsız etmedi. Hatta repertuarıma birkaç yaratıcı küfür kattığım için (!) kendimi şanslı hissediyorum.

Cartel'deki üç karakterin her birinin kendi öyküsü var ve bu büyük ölçüde o karaktere oyun içinde gelen telefon çağrıları üzerinden işleniyor. Senaryo öyle ilerliyor ki takımdaki bir başka karakterin telefon görüşmeleri sizde ister istemez bir şüphe ve merak uyandırıyor. Ben McCall ile oynarken Guerra'nın telefon görüşmelerinden fena halde tüylenmiştim mesela ama öküzün altındaki buzağıyı kucaklamam için Guerra'nın kendisini oynamam gerekti.

Oynanış her FPS'de olduğu gibi tam doz aksiyona dayalı. Klasik çatışmaya biraz derinlik katmak için oda baskınları tasarlanmış. Bu tür baskınlarda kapıya vurduğumuz tekmenin ardından ferah ferah düşman avlayabileceğimiz ağır çekim birkaç saniyemiz oluyor. Temiz headshot almak için birebir. Oyuna zenginlik katan bir başka atraksiyon da araç kovalama sahneleri. Hemen hemen her bölümde bir oyuncunun direksiyona geçtiği, diğer ikisinin de camdan sarkıp çatışmaya girdiği kovalama sahneleri var. Tek kişilik oyunda ne yazık ki direksiyona mahkûmuz, ortaklarımızın bizi adam yerine koyup da elimize bir UZI tutuşturdukları yok. Hayır, kendileri iyi ateş etse bari! Bazen o kadar beceriksiz savaşıyorlar ki aracı kusursuz kullandığım görevlerin bile başarısızlıkla sonuçlandığı oldu. Oyun deneyimini çeşitlendiren bir de "gizli ajanda" uygulaması var. Ortaklarımızdan saklı yürütmemiz gereken özel görevlerde, haritaya serpiştirilmiş birkaç gizli eşyanın izini sürüyoruz.

## ÜFLE, GEÇER

Cartel'in ateş etme modellemesini ben pürüzsüz ve eğlenceli buldum. Bölümlerin çoğu ortaklarımızla taktik planlayıp uygulayabileceğimiz arazi şartları ve arkasına çöküp nefes alabileceğimiz siperler sunuyor. Ağır yaralandığımızda iyileşmek için, kuyruğuna basılmış kedi gibi topuklarımızı popomuza vura vura kaçıp soteye sinmemiz yeterli. Ne bir ilkyardım çantası var oyunda, ne de ağrı kesici. "Üfle, geçer" prensibi hâkim...

Yanımızda bir tüfek ve her iki elimiz için de birer tabanca taşıyabiliyoruz. El bombası da var ama bunları nedense görevlere başlarken alamıyor, sadece düşen düşmanların veya bölümde varsa cephane sandıklarının üzerinden topluyoruz. Silah çeşitliliği iyi fakat vuruş hissiyatı açısından birini diğerinden ayırt etmek zor. Onca tüfek arasından AK-47 uzunca bir süre sadık yârim oldu. Onu bir ara orta mesafede daha etkin çözüm olan K-416 ile aldatmasam koca oyunu tek tüfekle bitirebilirdim. Nişan alma sistemini ise çok beğendim. İlk başta biraz flu görünen hedef siz nişanı bozmazsanız bir süre sonra daha berrak hale geliyor. Silahların geri tepmesi ve titreşimin oyun kontrolörüne aktarımı hayli gerçekçi olmuş.

Tek kişilik oyun bizden yaratıcılık beklemiyor. Biraz aklımızı kullanıp çıkar yol üretmemizi gerektiren tek sorun, bir tünel göçüğünde karşımıza çıkıp geçidi kapatacak olan kereste parçası. Çözümü aşırı basit olmasına rağmen yine de burada kontrolörü bıraktım ve oyuna kalantor alkışı gönderdim.

*Max Payne*'den bu yana iyice ayağa düşen, artık neredeyse *Super Mario*'nun bile niyeti bozup el atacağı bullet time konsepti Cartel'de karşımıza "odaklanma modu" olarak çıkıyor. Adeta "koyalım, koymadı demesinler" zihniyetiyle yapılmış bu ağır çekim modun görsel sunumunu biraz yavan bulduğumdan pek kullanma arzusu hissetmedim.

Oyunun genel grafik performansı maalesef içler acısı. Arabanın altında kalması gerekirken içinden geçen çalılar mı ararsınız, kırılıp yere düşmüş bir kapıyı "açabilmemizi" sağlayan sürrealist yaklaşımlar mı?.. Bayat görsel teknolojinin tutarsız kare hızları halinde ekrana yansıması da cabası! Gün ışığı taş duvarın içinden geçip odada pırıl pırıl parlayabiliyor. Gölgelendirme yerlerde sürünüyor. Ben'in mermiden delik deşik olmuş çelik yeleğini oyunun sonuna dek değiştirmemesi bana emniyet teşkilatında (ya da oyun geliştiricisinde) bir bütçe sıkıntısı olduğu izlenimini veriyor. Kim'in gül dövmesi kanaat notumu etkiliyor fakat ana menüde kurtarma yazılısı niyetine kullanılan sigara dumanı bile oyunun bütünlemeye kalmasını engelleyemiyor.

## ENNIO MORRICONE AŞKINA!

Neyse ki Cartel musiki dersinden pekiyi ile geçiyor (burada 90'ların rap grubu Cartel'e gönderme yapmamak için kendimi zor tutuyorum). Eski bir kalede gizli geçit aradığımız bölümde çalan rock örgülü Western tınılı müzik gibi çok sıkı parçalar bestelenmiş oyun için. Silah sesleri hiç fena değil. Normalde sığ olan ana karakterlere seslendirme becerileriyle derinlik katmayı başaran sanatçılar ise çok iyi iş çıkarmış doğrusu. Yalnız anlam veremediğim, bazı sahnelerin seslendirmesinde öyle yankı vardı ki sanki afedersiniz kaydı helâda almışlar (Göktuğ'a selam olsun!). Seslendirmelerle altyazıların bazı yerlerde örtüşmediği de gözümden kaçmadı hani.

Düşman çeşitliliği zayıf, her şey büyük ölçüde çizgisel ve kendini tekrar eder nitelikte olmasına karşın Cartel her ne hikmetse oyunun ortasından sonra bir güzelleşiyor. En baştaki takip sahnesine maceranın ilerleyen saatlerinde deja-vu yapılması ve bu defa ustalaşmış olduğumuz için silahlarımızı çok daha etkin kullanabilmemiz sayesinde ikinci yarısından itibaren »

## BİR LOS ANGELES POLİSİYESİ

Techland personeli Cartel'i geliştirme sürecinde biraz fazla Behzat Ç izlemiş olabilir. Özellikle öfke kontrolü ve sorgulama teknikleri açısından aldıkları ilhamı abarttıklarını söyleyebilirim. Oyundaki tüm sorgulama sahneleri (başta Flaco'nunki olmak üzere) oldukça sert. Kim Evans kızımız bile sorgulama esnasında Halle Berry modundan kopup Stephen King'in Carrie'sine dönüşebiliyor. Özellikle Javier'in sorgusunda kafa göz bir dalışı var ki evlerden ırak!

Co-op oyunlardan birinde otoban ortasında ortaklarımla bir şüpheliye yaptığımız "sorgulama", eski Türk filmlerinden nadide bir sahneyi canlandırdı gözümde. Hani üç gaddar adam üçgen kurar, masum genci ortalarına alıp tokat manyağı yaparken birbirleriyle paslaşırlar ya... Hah, tıpkısının aynısı! Özellikle oyunun bu sahnesindeki şiddet nedense internette biraz fazla tepki topladı. Bu durumda sormak isterim, bugüne kadar hangi FPS'de düşmanlara papatya dağıttınız? Headshot yapınca pörtleyen beyne yanmıyorsanız bir pataklama sahnesi neden yüreğinizi dağlıyor? Şahsen gayet başarılı bulduğum bu sahnede asıl kabul edilemez olan çimenlerin doku kalitesiydi bence.





Co-op'da challenge kaybetmenin inanılmaz eziklîği.


Jesus, bence bildiklerini hemen ötsen iyi olur!


L1 üzerinden çalışan nişan alma sistemi gayet başarılı.


Yavrum, sarkma diyorum. Düşeceksin!

## TEORİ vs PRATİK

The Cartel'in zayıf karnı, teorideki parlak fikirleriyle pratikteki yanlış uygulamaları arasındaki uçurum. Planörleriniz hazırsa gelin boşluğa şöyle bir süzülelim.

**TEORİ** Bölümlere serpiştirilmiş özel görev malzemeleri bulununca belli bir deneyim kazandırsın ve bu sayede 21 seviyeye dağılmış silahlar teker teker açılsın.
**PRATİK** Her çatışma sonrasında gizli hazine aramak aksiyonun akış hızına darbe vuruyor.

**TEORİ** Challenge mekaniği kurup co-op oynanışa bir rekabet boyutu katalım.
**PRATİK** Bazen bir challenge tam bir silahlı çatışmanın ortasında aniden ekrana yansıyan piksel azmanı harflerle bize bildiriliyor, o karambolde alnımızın çatına yiyeceğimiz kurşun da yanımıza kâr kalıyor.

**TEORİ** Ortak sistemi oluşturup takım çatışmalarına derinlik verelim.
**PRATİK** Çoğu takım çatışmasında sağanak şeklinde flashbang yağıyor ve buğunun, parlamanın arasında ortağımızı ya da düşmanımızı seçebilmek için müneccim olmamız gerekebiliyor.

**TEORİ** Karakter seçme ekranında her karakterin arka planını kısa videolarla anlatalım.
**PRATİK** Oynanışta bir karakteri diğerinden ayıran ve oyuna tekrar değeri katan keskin çizgiler yok. Karakterler arasında pratikteki tek fark hikâyeyi farklı perspektiflerden anlatıyor olmaları…

**TEORİ** Western tarzı ezgileri modern tempolu müziklerle harmanlayalım.
**PRATİK** Müzikler çok güzel ama genelde sergilendikleri sahneyle uyumsuz olduklarından sıntabiliyorlar.



Cartel'i daha bir severek oynayacağınızı söyleyebilirim. Yeter ki uzun oyun süresi karşısında pes etmeyin.

Cartel'in en zevk aldığım yerleri beni en çok zorlayan bölümleri oldu. Helikoptere karşı savaşmak, ortaklarım taciz ateşi açıp düşmanı oyalarken siperden sipere koşturmak eğlenceliydi. Tanker patlamadan önce, kaza yapmış aracın içinden paraları alıp bir minibüse aktardığım bölümde ise "Cabron!" kelimesini bol bol telaffuz ettim! Polis helikopterinin de destek verdiği Jesus kovalamacası, motel baskınındaki sürpriz faktörü, liman operasyonunda büyük patlamalarla oyun alanının yeniden şekillenmesi... Bunların tümü aksiyonu seven bir oyuncunun mutlaka tatması gereken lezzetler.

Oyunun sunduğu özgün co-op deneyimi de övgüyü hak ediyor. Bölümleri arkadaşlarımızla oynarken her birimize farklı bir "challenge" veriliyor, mesela bölüm bitene kadar belli sayıda headshot almak gibi. Bölümü bitirmek için ortaklaşa çalışırken bir yandan da aramızda rekabet ediyoruz, çünkü kendi özel görevini ilk tamamlayan oyuncu deneyim puanlarını toplarken diğer iki kişi avuçlarını yalıyor. Bir yanda bir an önce başarmak zorunda olduğumuz challenge, diğer yanda vicdansız düşmanın dört bir yandan yağdırdığı mermiler derken adrenalin tavan yapıyor. Açıkçası yardımlaşmayla rekabeti bu kadar iç içe işleyen başarılı bir sisteme son dönemde hiç şahit olmamıştım.

Bound in Blood



>

Call of Juarez



>

The Cartel



## NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Takım çalışmasıyla rekabetin kesiştiği co-op modu ✔ Seslendirme ve müzikler ✔ Helikopter savaşı ve sorgu sahneleri ✖ Tutarsız kare hızı ✖ Envai çeşit bug ve uygulama hatası ✖ Aşırı aceleye getirilmiş olması ✖ Serinin özünden fazla uzaklaşması

Online oyunda yarı müttefik yerine tam düşman olmayı tercih ettiğimizde polis ya da haydut taraflarından birini seçiyor ve bir depodan uyuşturucu çalmak gibi bir görev çerçevesinde veya basit bir "team deathmatch" uygulamasında karşı karşıya geliyoruz. Burada güzel bir özellik, "ortak" sistemi… Oyun diğer oyunculardan birini ortağınız olarak seçiyor ve siz ortağınızın veya onun tespit ettiği düşmanların yerini daima görüyorsunuz. Birbirinizden ayrılmazsanız daha fazla hasar verebilmek gibi bazı bonus özellikler de kazanıyorsunuz.

### FALL OF JUAREZ

Cartel'in içerdiği bunca parlak fikir keşke daha iyi kurgulanmış ve prensiplerinin hakkını vermiş olarak gelseydi karşımıza.

Acaba Techland'deki amcalar *Red Dead*'in yükselttiği çubuğu aşamayacaklarından mı korktular da Western konseptinden kaçarcasına uzaklaştılar? *Dead Island*'ın proje finansmanı ısı gerektirdiği için mi Juarez'i ateşe attılar? Bu haliyle maalesef fiyat etiketine değecek bir oyun sayılmaz Cartel.

Aceleyle gözden kaçan tüm hataları kocaman bir yamayla düzeltilebileceğinden bu konudaki tüm hırsımı gelecek ayın Oyunezer köşesine saklıyorum. Oyunun her şeye rağmen eğlenceli olabilmesi sizin için yeterliyse verdiğim nota güvenebilirsiniz. Yok, yapay zekâ ve gerçekçilikte hatayı kaldıramam, bu kadar da fazla bug'a gelemem diyorsanız değerlendirmeden 2 puan düşebilirsiniz.


Dostum, başın BÜYÜK dertte!

- **Tür:** FPS
- **Yapım:** Techland
- **Dağıtım:** Ubisoft/Tiglon
- **Kutulu Fiyatı:** 162TL
- **Dijital İndirme:** -
- **Yaş Sınırı:** 18+
- **Dahası İçin:** www.callofjuarez.com

## SON KARAR

Grafik
Hikâye
Atmosfer
Eglence
İçerik Zenginligi
Multiplayer / Online
Ses / Müzik

PC sürümünde de kılçıklar ayıklanmazsa Juarez bir sonraki çağrısına kulak asacak kimseyi bulamayabilir.

**6,0**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



### BEN OLSAM...

Oyunu odalara bölmek yerine daha büyük alanlar açardım. Ölmek bilmeyen, oyuncuya kan kusturan yaratıklarla illa karşılaşmak yerine farklı geçiş noktaları eklerdim. Oyuncuya daha fazla güçlenip geri dönebilmesi için birkaç şans verirdim. Bu haliyle tek bir seçenek var, ya öleceksin, ya da öleceksin… Bazen tek bir kapıdan geçebilmek için akla karayı seçiyorsunuz.

## MUZ ÖPENLER CEHENNEMİ - VOLKAN TURAN

PS3

# Ape Escape

**MAYMUN, GORİL VE** şempanze ayrımını yapamayacak yaşta tanıştığım Ape Escape, görmeyeli kocaman çocuk olmuş. PS1 yıllarında "Aaa ne güzel, maymunlu oyun!" deyip başına oturduğumuz ve saatlerce eğlenerek oynadığımız Ape Escape, maymun yakalamanın aslında o kadar da matah bir hobi olmadığını biz hayranlarına PS2 yıllarında gösterdi. *"Yeni oyun PS3'e ne zaman çıkar acaba?"* sorusu hafızalardan silinmeye yüz tutmuşken yeniden ortaya çıkan Ape Escape, adının yanına Banana Party falan gibi bir ek almıyor ama Ape Escape: Move'lu Olan ismini sonuna kadar hak ediyor. E madem öyle, takalım şu aleti bileğimize, dalalım oyuna.

### KAÇKAÇKAÇ!

Gördüm ki maymun yakalamak hâlâ hiç mi hiç eğlenceli değil. Ama bunda oyunun pek suçu yok, tamamen yaşlanmamla ilgili. Ape Escape hitap ettiği kitleyi ergenliğinin başındakilere indirdiğinden, sizler için kendimi kurban etme kararı alıp (bir kilo muz eşliğinde) objektif bir şekilde oyunu kurcaladım. Tam bir ergen oldum! Elimdeki Move, oyunda bir shotgun yerine bir sapan, bir süpürge veya bir ağ işlevi görüyor. Karşımda da kan içmek isteyen zombiler yerine, muz çalma derdindeki maymunlar duruyor; sevdiğim oyunlardan pek de farkı yokmuş, bakın! Ağ ile yapmamız gereken ilk şey üzerimize gelen ve bizden muzu çalmaya çalışan maymunları yakalamak. Eğer erken veya geç davranırsanız gitti muz! O anda silahınızı sniper niyetine, bir sapana çevirmeniz gerekiyor. Maymunun kafasına nişan alıp fındık kıvamındaki taşı minik bir bilek hareketiyle attıktan sonra muzunuzu geri kazanıyorsunuz ama eğer kaybederseniz, bu hareketiniz size daha çok maymun olarak geri dönüyor. Siz sadece kendi etrafınızda dönebildiğiniz, maymunlarsa her yerden üzerinize atlayabildiği için, bazen elinizin ayağınıza dolaşması mümkün ama bence bu da eğlencenin bir parçası.

*Time Crisis* tarzı silah oyunlarını biliyorsanız, Ape Escape'i PS3'ün o tayfadaki yapımlarına benzetebilirsiniz. Bir tek kutu arkalarına saklanmaca yok. Her bölümde aradığınız ve itinayla sizi kandıran Specter'ın peşinden bir dökme demir edasıyla ilerliyor ve boynunuzu olabildiğince yavaş şekilde sağa sola çevirip kenarda köşede kalan muzları sapanla vurmaya çalışıyorsunuz. Baktınız çok muz var veya maymunların kuşatmasına maruz kaldınız, her silahın kendine özel gücünü kullanarak ortalığı temizliyorsunuz güzelce. Bu gücü alabilmek için de tabii ki çevrede görülen (ve genelde çok kısa bir süreliğine ekranda yer alan) pil ikonlarını vurmalısınız. Şarjör yerine pil işte, anladınız siz onu!

### AĞZIMDA MOVE, ELİMDE ÇİKİTA!

Gelelim oyunun en çok beğendiğim noktasına (tam bir ergen gibi!)… Oyunun giderek zorlaşması bir yana, bölümler içerisindeki çeşitliliğin artması iyi niyetli bir hareket olarak hafızamda yerini aldı. Bir çatıda King-Kong misali terör estiren gorilin tekini helikopter kullanarak indirdiğimiz bölüm mesela... Normalde tam bir savaş ortamı olması gerekirken, onun yerine bir muz gezegeni renklerine ve hayalciliğine sahip arenalar kendini sürekli oynatıyor. Aynı bölümü "Daha iyi skor yapabilirim" diyerek, sonraki bölümleri de "Daha farklı ne göreceğim acaba?" merakıyla oynayabilirsiniz. Hayalet kılığına girmiş maymunları da görebileceğiniz bir bölüm var ya, daha ne desem boş!


Yeeeeay, muz var dediler, geldik!

Ape Escape gamepad'lik bir oyun değil, Move kullanıcılarına özel. Bu bilgiyi, oyundan fazla bir şey beklemeyin diye veriyorum. Move almışsınızdır ama Move destekli oyunlara pek denk gelmiyorsunuzdur, olmadı çocuğa veya kuzene Move destekli bir oyun arıyorsunuzdur. O zaman Ape Escape almak fena bir fikir değil ama bunun haricindeki hikâyelerin sonu maalesef iyi bitmeyecektir. Nedense Move oyunları hâlâ istediğimiz kaliteye çıkamadı. Ömrü kısa, teknolojisi yetersiz, keyfi düşük. Ape Escape de o çizgiyi değiştiremeyen bir oyun, eski bir dostun elinde bir sepet muzla ziyarete gelmesi gibi… En iyisi biz bırakalım da maymunlar filmleri işgal etsin (*Rise of the Planet of Apes*'ten umutluyuz aslında).

→ **Tür:** Move Oyunu → **Yapım:** Sony Japan → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** 68TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** bit.ly/apeescape

### NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Vurulabilir mekanlar ✔ Bazı bölümler ✔ Kitlesi için hoş tasarımlar
✖ Yeni bir şey yok ✖ Move ile de eğlenceli değil
✖ Tekrar oynansa bile kısa ömürlü

Playstation Move Heroes

>
The Fight: Lights Out

>
Ape Escape



Her ne kadar "Bunu çocuk oynar" demişsek de bazı bölümler biraz zor. Ozan anlatsın size şu bölümde kaç kere öldüğümü!

Bu sniper bölümü en eğlenceli bölüm çünkü sapan filan kullanmıyorsunuz! Seçtiğiniz üç karakteri iyice araştırıp indiriyorsunuz!



### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★☆☆☆ |
| Hikâye | ★☆☆☆☆ |
| Atmosfer | ★★★☆☆ |
| Eğlence | ★★★☆☆ |
| İçerik Zenginliği | ★★☆☆☆ |
| Multiplayer / Online | |
| Ses / Müzik | ★★☆☆☆ |

Bu oyun sonrası maymunlara ve muzlara karşı bakışınız değişebilir. Değişmemesi için şöyle afacan bir tanıdığa armağan edin oyunu bari!

4,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

### EŞSİZ, ÇÜNKÜ...

Şaka, şaka. Eşsiz falan değil, özellikle Cybertron'u oynamış olanları birtakım varoluş bunalımlarına itecek kadar da sorunlu bir deneme. Yine de oyun sektöründeki "filmin yanında gelen kalitesiz oyun" numarasının hâlâ uygulanıyor olması açısından bir eşsizlik durumu var tabii.

OPTİMİZİM DE BİR YERE KADAR -ALİ SEZGİN

# Transformers: Dark of the Moon

**ÇOĞU ZAMAN OYNAYACAĞIM** oyunları seçme şansım olmuyor ama hani vakit bulup da keyfim için oyun oynamaya kalkarsam iki şeyden mütemadiyen kaçıyorum; F2P oyunlar ve film oyunları. Free2Play olayına hiç girmiyorum zira yerim bitmeden Transformers'dan da biraz bahsetmem lazım ama film oyunları için söylenecek bir iki kelamım var.

Pek sevgili film stüdyoları, lütfen bundan sonra film oyunu yapmayın. Olmuyor çünkü. Hem saatler sürmesi gereken oyunları 90 dakikalık filmlere uydurmak için yapımcılar kırk takla atıyor hem de koydukları her şey bölük pörçük oluyor. Doğal olarak, filmden aldıkları tadı oyunundan da bekleyen oyuncular da hayal kırıklığına uğruyor. Ne zaman ki bir film oyunu, filmin promosyonu olarak değil de filmin senaryosuna sığmayan öykü parçalarını anlatan destekleyici bir yapım olarak ortaya çıkar, işte o zaman lafımı geri alırım ben de. Yoksa zavallı yapımcıları 1 yılda oyun yapmaya zorlamanın anlamı pek yok. Bu arada söylemeyi unuttum galiba, adından anlayabileceğiniz üzere Transformers: Dark of the Moon da bir film oyunu. Hem de en hayal kırıklığı yaratanından.

**LÜTFEN VİTESE OTURMAYIN**

*Transformers: Revenge of The Fallen* isimli felaketin ardından üç yıl geçmiştir ve autobot'lar ortadan kaldırdıklarını sandıkları Decepticon tehdidinin tekrar canlandığını öğrenirler. Bilmeniz gereken her şey bu kadar. Zaten filmi söz konusu olduğunda da buna bir tek Shia Lebouf'un "kimse beni kaale almıyor" yakınmalarını ve süper model sevgilisi hakkındaki zırlamalarını ekleyecektiniz. Şükür ki Dark of the Moon'da korkunç Sam karakterine mümkün olduğunca az maruz kalmamız için her türlü imkan seferber edilmiş. Oyun, filmin öncesini anlatıyor ama bütün işkenceye maruz kalmış bir oyuncu olarak söylebilirim ki filmin öncesi de sonrasından çok farklı değil. Dolayısıyla senaryo ve devamlılık adına endişeleriniz varsa "n'apıyorum ben" diye bir sorun kendinize, saçmalamayın.

Oyunun yapımcısı ilk olarak filmlerden bağımsız olan *War for Cybertron*'u yapmıştı ki o çok da kaliteli bir yapımdı. Dolayısıyla Dark of the Moon'da ilk oyunun başarılı oyun mekaniklerini birkaç değişiklikle oyuna eklemek istemişler. Karar mantıklı olsa da uygulama sırasında bir yerde bir şeylerin ters gittiği belli oluyor. Bir kere Dark of the Moon'a üç kişilik ortaklaşa ilerleme seçeneğini koymaya uğraşmamışlar. Muhtemelen oyunun bitiş tarihine yetişmemiştir, ne yapsınlar ki… Bunun yerine iki farklı yenilik eklemiş onlar da. İlki Transformer'ların tam anlamıyla gerçek bir araca dönüşebilmesi ki bu bence de olması gereken bir şeydi. Orijinal oyunda sadece sağından solundan top, tüfek ve ağır sanayi mamulleri çıkan "aracımsı" şeylere dönüşebiliyorlardı. Burada o yarı araç halinin yanı sıra, hiçbir silahı olmayan normal bir araba olarak ilerleme şansınız da var. Bu sayede uzun mesafeleri daha hızlı geçebiliyorsunuz. Peki bu özellik düzgün çalışıyor mu? Elbette hayır. Araçlar araç değil, kağıttan kurbağa mübarek. En ufak taşa çarpmada, en küçük tümsekte 5-10 metre havalanıyorlar. Dahası hiçbir zaman hız hissini veremiyor Dark of the Moon.

Diğer özellikse daha tatlı olmuş. Her karakterin kendine göre bir özelliği var ve bunu özel barı dolmadan kullanamıyorsunuz. Ironhide daha ağır bir silah alıyor. Soundwave, adı üstünde, ses dalgaları kulla-


Transformer'lar oldukça güzel gözüküyor. Keşke bölümler de böyle dursaydı.



## NE İYİ NE KÖTÜ?

Çift taraflı senaryo · Transformer modelleri fena değil
Oyun henüz bitmemiş · Her şey sıkıcı



Stealth Force modu hem hareket özgürlüğü hem de otomatik hedefleme sağladığı için favorim.

Optimus Prime'ın önemini oyunda daha iyi anlıyorsunuz. Özel hareketi de çok etkili.

nıyor. Bumblebee'ninse etkili bir yakın dövüş saldırısı var. Oyunda bölüm tasarımları dışında oynanışsal açıdan hiç fark olmadığı için en büyük değişikliği bu özellikler yaratıyor. Ama bu bile öyle aman aman bir değişiklik değil. Ara sıra belirli pozisyonlarda avantaj sağlıyorsunuz o kadar. Yani onlar olmadan da rahatlıkla oyunda ilerleyebilirmişiz.

*War For Cybertron* örneğinden devam edeceğim çünkü High Moon Studios'tan öyle güzel bir oyun çıktığını görmesem belki de hayal kırıklığım bu kadar büyük olmaz, film oyunu der geçerdim. İlk oyundan kalan o muhteşem bölüm tasarımları, neredeyse dünya dışı diyebileceğim bölümler, metalik ortamlar gitmiş, yerine düşük kaplamalı, yaratıcılık ve gerçeklikten uzak "şehirimsi" mekanlar gelmiş oyuna. Sıkıcı, tempo sorunları olan ve en önemlisi insanı rahatsız eden bölümlerden bahsediyorum. Brezilya olduğuna inanmamız beklenen bir yerde birbirinin aynısı bungalovlardan ibaret her şey, Detroit binalardan oluşmuş dev bir labirent, Çernobil'se çimenleri bile ruhsuz bomboş bir alan. Bu zaten çok sıkıcıyken bir de oyunda topu topu üç tip askerin olması daha fena can sıkıyor. Hiçbiri de düzgün davranmıyor hani. Bunun dikkat çekmesinin önüne geçmek için de ara sıra araba olup tekrar robota dönüşüyorlar. Evet, çünkü biri deliler gibi kurşun yağdırırken hiçbir savunması olmayan bir araca dönüşmek son derece mantıklı bir hareket.

Senaryo filmin kurgusu açısından önemli değil dedim biliyorum ama kendi içinde güzel anlatılıyor. Yine iki tarafın öyküsünün aynı zaman dilimi içinde anlatılışı söz konusu ki bu da kötü taraf olan Decepticon'ların da oynanabilir olduğu anlamına geliyor. Autobot'ken Decepticon'un anlamsızca gelen hareketlerinin aslında büyük ve karışık bir planın parçaları olduğunu

Transformers: War for Cybetron





Shogun: Mobile Armor





Transformers: Dark of the Moon



ilerledikçe oyunda görmek hoşuma gitti. Yaklaşık 10 saatte biten *Cybertron*'un aksine Dark of the Moon beş saati bile zor buluyor. Şahsen ben oyunu yazmak zorunda olduğum için çabuk bitmesine sevinmedim değil ama "Oley! Transformers" diyerek oyuna yatırım yapacak hevesli Transformers'çıların tatmin olacağını pek sanmıyorum.

### YAN ÇİZEN MEGATRON

Oyunun geri kalan kısmı, o çok bilindik "düşman çıksın, vur geç" mantığındaki TPS sunumundan ibaret. Yapay zekâ önceden kurgulandığı siperlerin arkasına koşmak dışında hiçbir şey yapmıyor, bölüm tasarımları sıkıcı ve zaten Dark of the Moon'un sizi şaşırtmak gibi bir derdi yok. Fıkra anlatmayı bilmeyen bir insan düşünün. Fıkranın yeri, zamanı değişir, olay örgüsü gelişir ama anlatıcının ses tonu hiçbir beklenti veya heyecan yansıtmaz. Dark of the Moon'daki sorun da tam olarak bu. Yapımcıları bile oyundan zerre heyecan duymamış ve kendilerine verilen bu sıkıcı görevin intikamını oyunculardan almaya karar vermişler sanırım. O zaman ben neden bu oyunu oynamak isteyeyim ki ama?

Dark of the Moon'un en sağlam yanı çoklu oyuncu modu olmuş. Bunun sebebi de ilk oyundaki dövüş sisteminin birebir olarak eklenmesi ve onun dışında pek de bir şey yapılmaması. Yeni dönemin oyunlarında moda olduğu üzere çok oyunculu modda karakter gelişimi ile çeşitli eklentilere sahip olmak mümkün. Öncelikle adamlar farklı özelliklere sahip robot sınıfları eklemişler; hızlı gözcüler, güçlü askerler ve dayanıklı tanklar gibi yan sınıflardan biriyle oynayarak avantaj sağlamak tamamen yeteneklerinizi nasıl kullandığınıza bakıyor. Bir de oynadığınız karakteri diğer robotlardan ayıracak çeşitli eklentiler de koymuşlar oyuna. Nedir efendim, yok robotunuz daha hızlı yürüsün, yok silahı çevredekilere de zarar versin, 3 dakikada salata yapsın, böyle sürüsüne bereket geliştirme var. Ben oynarken epey eğlendim ama zaman geçtikçe oyuncu sayısı çok büyük bir hızla azalıp sıfıra vuracağından bana göre sırf çok oyunculu moda bakarak yatırım yapmak çok doğru olmaz.

Sonuç: Dark of the Moon tam anlamıyla bir film oyunu. Bütün içeriği oyunun henüz bitmediği hissini uyandıran, güzel olan birkaç özelliği de yine aceleye getirilme sorunu yüzünden düzgün çalışmayan, oyunculardan ziyade sinema seyircisinden ekmek yemeye çalışan bir oyun bu. İlle de bir Transformers'ım olsun diyorsanız *War for Cybertron* bu gudubetten çok ama çok daha iyi bir seçenek. Dark of the Moon'a yapabileceğiniz en büyük iyilikse filmiyle beraber bir kutuya atıp tarihin karanlık sayfalarına gömmek olur.



Bölüm tasarımları autobot yapılarına yaklaştıkça güzelleşiyor ama iş işten geçmiş oluyor.





→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** High Moon Studios → **Dağıtım:** Activision / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 180 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** transformersgame.com

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | 2/5 |
| Hikâye | 4/5 |
| Atmosfer | 2/5 |
| Eğlence | 2/5 |
| İçerik Zenginliği | 2/5 |
| Multiplayer / Online | 3/5 |
| Ses / Müzik | 4/5 |

Oyun yapan insanlara "bitir yoksa arkandan ağlar" kültürü lazım

**5,6**

**Ne Kadar Oynanır?** 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

IŞIĞIN ÇOCUKLARI – ALİ SEZGİN

# CHILD OF EDEN

Algı denen kavramının ne kadar derin olduğunun farkında mısınız? İnsan algılarını kullanarak çevresini tanıyor, dokunduğu masayı yüzeyinden hissediyor, ağaçları görüyor ve o ağaçların meyvesini tadıyor. Peki ya algıların insanda yarattığı "soyut algılar"? Örneğin caz müziğinin ne renk olduğunu hiç düşündünüz mü? Veya okuduğunuz bu derginin sesi nasıldır, sayfaların hışırtısı değil, derginin kendi sesi? Gördüğünüz, dokunduğunuz, özetle varlığını hissettiğiniz her şeyi beyin çeşitli duygularla geri bildirim olarak size yansıtır. Bu sayede oluşan sonuçları farklı duyularınızla aldığınız sonuçları kullanarak eşleştirebilirsiniz. Bir kahve içtiğinizde oluşan sıcaklık duygusunu, çok sevdiğiniz bir giysi sayesinde de yaşamış, eski bir resme bakarken o hissin aynısını tatmışsınızdır. Bu şekilde kahve sadece tat olarak kalmaz, hiç sahip olmadığı renk ve hislerle özdeşleşebilir. Soyut dünyaların oluşum mantığı budur işte. Gerçeği referans alarak, anlaşılabilir bir gerçeküstücülük yaratır. Umarım söylediklerimi anlayabilmişsinizdir çünkü size az önce Child of Eden'ın ne olduğunu anlattım.

Eden, Hıristiyanlıkta Adem ve Havva'nın yaşadığı cennet bahçesine verilen isim olsa da çok uzak bir gelecekte geçen bu hikâyeye de çok yakışmış. Oyunda yüzünü bolca göreceğiniz Lumi, Child of Eden'ın geçtiği zaman açısından tarihi bir karakter. Kendisi kolonileşme başladıktan sonra uzayda doğan ilk çocukmuş ve Dünya'yı hiç görme şansı olmamış. Ama bu durum atalarının gezegenini, oradaki hayatı merak etmediği anlamına gelmiyor. Tam tersine, Lumi duygularını ve düşüncelerini kaydettiği dijital günlüğüne Dünya hakkında öğrendiği bilgileri de işlemiş. Lumi'nin ölümünün ardındansa bu bilgiler, değerli görülerek koruma altına alınmış, kutsal bir eşya olarak saklanmaya başlamış. Lumi'nin saf hayalleri ve anıları, yüzyıllarca korunmuş, ta ki ortaya çıkan bir virüs her şeyi bozmaya başlayana kadar. Bizim görevimiz de burada başlıyor, Lumi'nin kayıtlarını teker teker gezip virüsten temizlemeye çalışıyoruz.

Virüs temizliği dediysem, hatırlarsanız gelecekteyiz, öyle anti-virüs programı açmakla olmuyor o işler artık. Gelecekte virüsler anıların içine doğrudan girerek, sadece kodlarını değil gerçek anlamlarını da bozabiliyor. Zaten bildiğimiz anlamda dosyalama sistemi diye bir şey yok ortada. Mesela Lumi'nin kayıtları içindeyken ışıktan yaratılmış balinaların, kuşların, kapıların ve elbette yıldızların arasında ilerliyor olacaksınız ve anılara zarar veren parazitleri bulup yok etmeniz gerekecek.

Child of Eden hem göze hem de kulağa hitap eden bir oyun ve Q Entertainment'ın eski oyunu *REZ*'de olduğu gibi oyunu oynarken bir müzik yaratıyorsunuz. Lumi'nin hayallerinin zaten kendi müzikleri var ama virüsleri vurdukça oluşan ritim ve tınıların birlikteliği oyundaki asıl müziği oluşturuyor. Diğer yandan, topu topu beş bölüm var ama bunların hepsi daha önce o bölümü oynama tarzınıza ve açtığınız yeniliklere göre tekrar tekrar değişip, yeniden şekilleniyor. Ve hiçbir oyun seansı bir öncekine benzemediği için ortaya çıkan tınılar da farklı oluyor.

## HANGİ PLATFORM

Oyunun Playstation 3 sürümü henüz çıkmadı ama şunu söyleyemek istiyorum; Child of Eden tamamen Kinect için yapılmış bir oyun. Yalvarıyorum onu oyun koluyla oynayıp ziyan etmeyin. Kinect, Child of Eden'ın önemli elementlerinden biri ve o olmadan oynarken sürekli olarak isimlendiremediğiniz bir şeyin eksik olduğunu fark edeceksiniz. Kinect'iniz yoksa Child of Eden'ı pas geçmeyi bile düşünebilirsiniz.

## EŞSİZ ÇÜNKÜ...

REZ ve Flower'ı saymazsak sesleri ve görselleri bu kadar güzel harmanlayan bir oyun daha gelmedi. Oyunu oynamaya başladığınız andan itibaren ara vermek istemeyeceksiniz, başka işlerle uğraşırken aklınıza gelecek, bitmesin diye oynamak bile istemeyeceğiniz bir oyun Child of Eden.

**RENKLERİN İÇİNDE**

Child of Eden'ı oynamanın iki yolu var. Bunlardan ilki alışılageldik oyun koluyla koltuğa uzanıp "herhangi bir oyun" muamelesi yapmak. Diğeriyse Kinect ile oynama seçeneği. Eh, tahmin edebileceğiniz gibi ben size ikincisini önereceğim. Zira bu oyun kesinlikle ama kesinlikle Kinect için hazırlanmış. Sol el sürekli ateş eden ilk silahı, sağ else manuel olarak hedefe kilitlenen, sonra da roketler yollayan ikinci silahı kontrol ediyor. Öyle abartılı tekme atmalar, üzerinize gelen ışınlardan kaçmalar gibi atraksiyonlara girmeyi, uzay çağı Rambo'su olmayı beklemeyin. Child of Eden'da siz virüsleri temizleyen bir orkestra şefisiniz. Ellerinden roketler ve ışınlar saçarak muhteşem müzikler eşliğinde Lumi'nin anılarını temizleyen bir orkestra şefi.

Oyundaki bölümlerin zamanla değiştiğinden bahsetmiştim, ama bu başkalaşmanın sırlarından birinin de sizin oyun tarzınız olduğunu söylememiştim. Bunu açıklamak zor aslında ama kafanızda canlanması için şöyle bir örnek vereyim: Daha önce sık sık kullandığınız ve iyice öğrendiğiniz bir patikadan, 3-4 yıl sonra tekrar geçtiğinizi düşünün. Yol aynı olmasına rağmen çevre değişmiş, belki yeni binalar

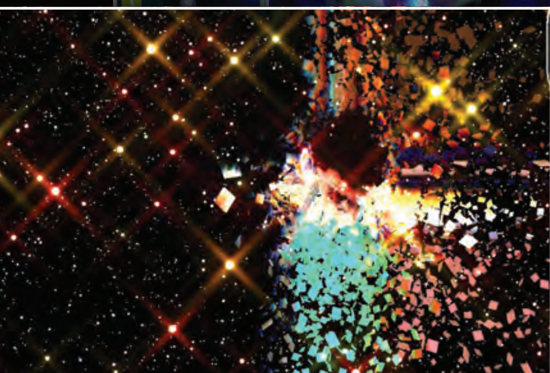
Child of Eden

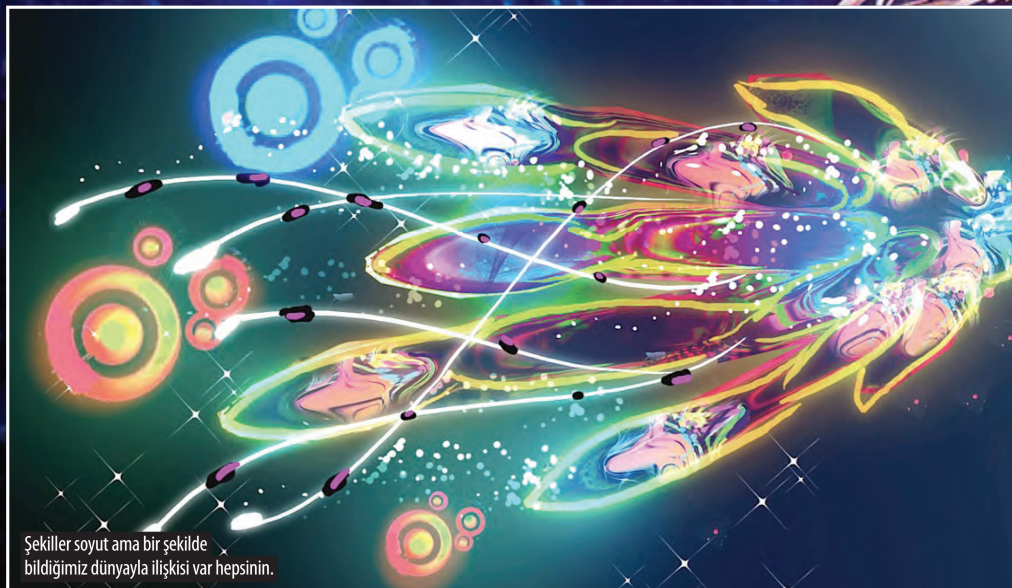





REZ

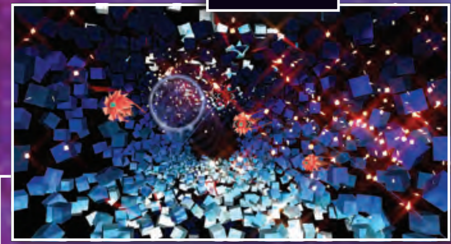




Şekiller soyut ama bir şekilde bildiğimiz dünyayla ilişkisi var hepsinin.







Lumi'nin dünyasında olduğunuzu unutmayın, onun için Dünya gördüğü kitap ve videolardan ibaretti.

Child of Eden'ın olayı etkileşim, ekranda 1000 tane parça bile olsa tamamı hareketlerinize tepki veriyor.

Ne yapacağınız size söylenmese bile bir şekilde neyin doğru olduğunu anlıyorsunuz. Burada karanlığa karşı savaşıyorduk mesela.

yapılmış, yolda ufak çukurlar açılmış. Belki geçmişte gördüğünüz o çoban artık koyunlarını farklı bir yerde otlatıyor. Child of Eden'da da böyle değişimler var. Oyun sizden sadece onu oynamanızı değil, öğrenmenizi ve hatırlamanızı istiyor. Sadece bölümleri geçmeniz değil, gördüğünüz objelere odaklanmanız, şekillere bakmanız ve hepsinden önemlisi Eden'ı bütün duygularınızla yaşamanız gerekiyor.

Eden'ın güzel yanlarından biri her bölümün belirli bir temaya sahip olması. İlk başlarda sadece bakteriler var ama zamanla dünya gelişerek farklı bölgelere kayıyor. İlk bölümün en sevdiğim yerlerinden biri dev bir balinanın sırtındaki parazitleri öldürürken, ilerledikçe kendimi önce çiçek tarlalarında çiçek yapraklarını "öldürürken", sonra da yavaş yavaş dünyaya inerken bulmaktı. Her oynayışta karşınıza çıkan farklı müzikler, farklı sesler ve farklı grafikler (çok hoş sürprizler bekliyor sizi) sayesinde oyunu tekrar tekrar oynama şansınız var.

Bana sorarsanız Child of Eden oynanıp geçilecek bir oyun değil, bir deneyim. Oyunların amacı insanlara duygu yüklemesekse bunu Eden kadar güzel yapanı zor bulunur. Lumi'nin dünyasını keşfetmek, orada gördüğünüz şeylerin sizi üzmesi, şaşırtması ya da örneğin elinizin en ufak hareketine tepki veren balıklarla oynamak gibi ufacık detaylar sayesinde etkilenecek ve üstüne müzik ve görseller de eklenince duygu patlamaları yaşayacaksınız.

**RÜYA TABİRİNİN RÜYA OLMASI**

Child of Eden'ın tek sorunu da bu olsa gerek; ne yazık ki oyun herkese göre değil. Aslında herkese göre ama sadece doğru beklentilerle alınması gerekiyor. Bu oyunu yüksek skorlar yapmak, her şeyi patlatmak ve hatta stres atmak için bile oynuyor olmayacaksınız. CoE daha çok bir parka çıkıp yürüyüş yapmak veya güzel bir kızı görmek gibi. Ortada başlangıcı veya nedenleri olmayan bir duygu var. Oyunlar söz konusu olduğunda patlayan ciplerin, dünyayı kurtaran Amerikalı askerlerin veya gerçek anlamda bir düşmanın olmayışı pek çok oyuncuya garip gelebilir ama olay kesinlikle bu değil. Child of Eden'ın sunmaya çalıştığı deneyim için biraz açık fikirli olmanız ve gördüğünüz her şeyi sorgulamanız gerekiyor. Bunu yapabiliyorsanız oyundan zevk almamak için hiçbir nedeniniz yok.

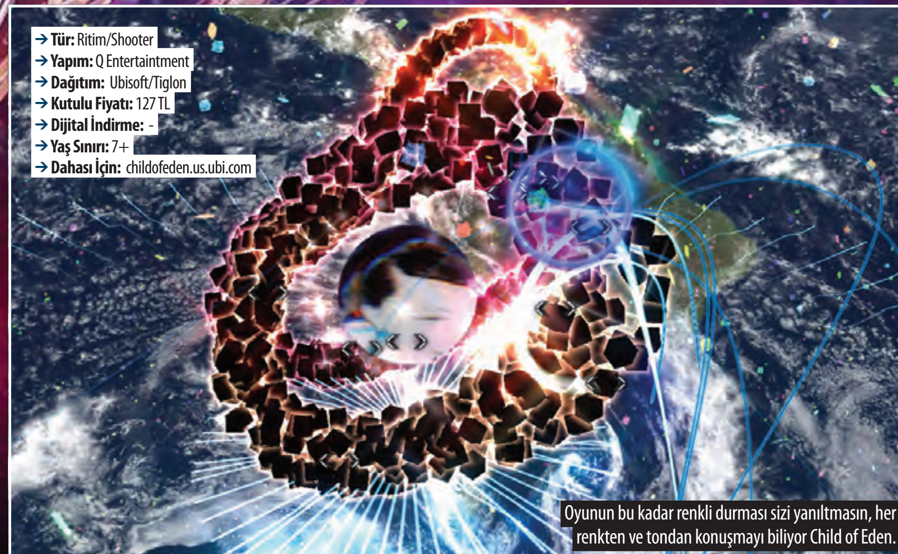
Her şeyden bir parça olsun diyen oyunların aksine, büyük bir tutarlılıkla hikâyesine bağlı kalan ve sınırlarını kendisi çizen bir oyun olarak Child of Eden'ı çok sevdim ben. En kötü öyküyü bile destana çevirebilen bir masalcının yeteneği var oyunda. Sıradan oyunlardan sıkıldıysanız "değişik bir şey" denemek için doğru yerde ve doğru zamandasınız. Bence bu fırsatı kaçırmayın.

## NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Muhteşem grafikler ✔ Harika dünya ✔ Gelişmiş görsel dil ✔ Gerçek görsellerle poligonları muhteşem birleştiriyor
✖ Sadece beş dünya var ✖ Oyun koluyla oynamak anlamsız



Balıklar o kadar güzel ki, onlarla ister istemez oynamak isteyeceksiniz



- **Tür:** Ritim/Shooter
- **Yapım:** Q Entertaintment
- **Dağıtım:** Ubisoft/Tiglon
- **Kutulu Fiyatı:** 127 TL
- **Dijital İndirme:** -
- **Yaş Sınırı:** 7+
- **Dahası İçin:** childofeden.us.ubi.com

Oyunun bu kadar renkli durması sizi yanıltmasın, her renkten ve tondan konuşmayı biliyor Child of Eden.

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Hikâye | ★★★☆☆ |
| Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★★ |
| İçerik Zenginliği | ★★★☆☆ |
| Multiplayer / Online | |
| Ses / Müzik | ★★★★☆ |

İki algıyı bu kadar muhteşem şekilde birleştiren çok az oyun var.

**8,5**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

360
PS3




# Virtua Tennis 4

"BİR KERE O RAKETİ İNDİR" -ALİ SEZGİN

**BİRAZ YAŞLI DEDE** konuşması olacak ama son on yılda teknolojinin aldığı yol çok şaşırtıyor beni. Virtua Tennis'ten gireceğim olaya, ben zamanında VT oynamak için ölüyordum ya resmen. Hatta gittiğim atari salonunda sadece bir tane olan kabin doluysa daha da mutlu olurdum. Çünkü bilirdim ki birkaç dakika sonra ben o adama rakip olacağım ve kendisini rezil rüsva ederek İzmir Marşı'yla yerinden uğurlayacağım. Milyon tane yeni modeli çıktığı halde *Tekken*, *Street Fighter* gibi oyunlar işte tam bu yüzden heyecanlandırıyorlar beni. Sadece oyunu oynamıyorsunuz, attığınız her yumrukta, karşıladığınız her serviste o günlere dönüyor ve artık sadece bir yanılsamadan ibaret olsa da oyun oynamanın ne büyük bir lüks olduğunu yeniden hissediyorsunuz.

Ama şimdi halime bakıyorum da, yılların Virtua Tennis'i kabinini terk etmiş, her ay incelemem için elime geçen binlerce oyundan biri olmuş çıkmış. Ben de Virtua Tennis oynamayı hevesle bekleyen o çocuk değilim artık, çünkü biliyorum ki eskiye selam çakmak ve nostaljiye saplanıp kalmak arasında büyük farklar var. Her şeye rağmen Virtua Tennis'e olan saygım sebebiyle (ve tabii bir de oyunu incelemem gerektiği için) üzerine defalarca cila yemiş olan eski dostuma bir kez daha kapımı açtım. Umarım yazı boyunca edeceğim acımasız lafların kusuruna bakmaz, dost acı söyler sonuçta.

## UÇAN SARI TOPLAR

Daha önce çıkmış, herhangi bir platformdaki Virtua Tennis oyununu oynadıysanız bu paragrafı atlamak isteyebilirsiniz çünkü güneşin altında hâlâ yeni bir şey yok. Virtua Tennis bir simülasyon değil, hiçbir zaman olmadı. Bu yönde bir arzusu olduğunu da pek sanmıyorum. Virtua Tennis tenisçinin bilek becerisine, raketinin modeline veya vuruş tekniğine değil, tek bir şeye bakar. O da, uçan sarı cisim üzerine gelirken zavallı tenisçinin nerede durduğudur. Yıllardır böyle bu. Oyunda asıl yapmanız gereken atışlarınızla topun ve dolayısıyla rakibin kontrolünü elinizde tutmaktır. Çünkü topun önüne geçemeyen oyuncu her zaman kötü vuruşlar yapar ve avantajı diğer oyuncuya bırakır. Virtua Tennis'in özeti bundan ibaret.

Her şey tek bir özelliğe bakıyorsa, elbette ki güce dayalı oyunuyla ünlenen Federer'i Djorkevic gibi bir tenisçiden ayıran şeyin olduğunu merak edeceksiniz. Olay basit aslında; her tenisçinin öne çıkan

Tenisçi modelleri model olarak bakıldıklarında fena durmuyor ama canlı değiller.

bir özeliği var. Örneğin Federer gerçekten çok sert voleler bulabiliyor. Sharapova mesela, file önünde iş yapıyor. Oyun da bu özellikleri tek tek tespit edip tenisçilere hediye ediyor. Geriye kalan hemen her şey, hepsi için aynı. Bir de şöyle bir özellik eklenmiş, eğer ki siz karakterinizin iyi olduğu yanı, özellik barını dolduracak kadar yapabilirseniz sonuda süper bir vuruş yapma şansınız oluyor. Süper vuruş dediğim şey karşılanamaz değil ama ters köşeye atılması durumunda çarşı pazar karışabiliyor.

Buraya kadar bir derdim yok. Oynanış eskiden olduğu gibi duruyor, üstüne tenisçilerin yarı sahadan uçarak top kurtarmaları da engellenmiş ki mis gibi olmuş. Şimdi sırada oyunu yan modlarla desteklemek var ki Sega her sene olduğu gibi burada biraz çuvallıyor. Kariyer moduyla başlayalım. Ben her Virtua Tennis'te yaptığım gibi kendime Lex Luthor tipli bir tenisçi modeli seçip oyuna başladım. Bu arada bir şey itiraf etmek istiyorum, ben kesinlikle Sega'nın kafasını anlamıyorum. Adamlar can sıkıntısından olsa gerek Monopoly'yi almışlar, oyuna koymuşlar. Ortalıkta kendine örnek olarak alabileceği, kariyer moduna sahip milyon tane başarılı oyun varken nedense hep saçma sapan şeyler yapıp duruyor Sega. Bu sefer de oyuncu eline geçen hareket kartlarıyla, dünya haritasının üzerine konulan oyun tahtası üzerinde ilerlemeye çalışıyor. Bir de klasik yorgunluk göstergesi var ki ara sıra otelde durup dinlenmeniz gerektiğini hatırlatıyor. Bunlar hadi farklı bir yaklaşım, iyi bir deneme, aa ne ilginç gibi sözlerle geçiştirilebilir. Ama karakterinizi geliştirmek için oynadığınız antrenman mini oyunları da yine Sega kafası; tenis sahasında meyve toplamak veya tabak kırmak gibi ütopik şeyler var. Hadi onu da geçiyorum, ama biri bana kariyer modunda iyi çalışıp hızlı ilerledim diye turnuvaya alınmayışımın mantığını açıklayabilir mi lütfen? Turnuva takvimine göre ayarlayayım kendimi desem, e tahtanın tamamını göremiyorum ki, İngiliz kupasının hangi ayda başlayacağını nereden bileyim ben? Hadi diyelim o noktaya ulaştınız, turnuva başlayana kadar o noktada durmak gibi bir şansınız da yok. İlla ki hareket edip turnuvayı kaçırmak gerekiyor. Sonra yine milyon tane mini oyunla yüz göz olup "karakter geliştirmecilik" oynamak zorunda kalıyor insan.

## BEN OLSAM

**Ben olsam sırf satıyor diye sürekli aynı oyunu çıkarıp durmazdım bir kere. Atla deve bir iş de yok aslında ortada, oyun mekaniklerini derinleştirip biraz da animasyon sayısını artırsalar biz gıkımız çıkmadan oynardık bunu yeni oyun diye. Bir de Top Spin olsun, FIFA olsun herhangi bir oyuna bakıp düzgün bir kariyer modu çalsalar iyi olurmuş. Düzgün çalıştığı sürece kimse de onları suçlamazdı.**

Virtua Tennis'i alıp atari salonlarındaki havayı tatmak isteyen oyunculardansanız, geçmiş olsun. Görünürde düzgün çalışıyor olmasına rağmen, oyun sunucu temelli olduğu için korttayken aslında hiçbir zaman gerçek anlamda durduğunuz yerde olmadığınızı fark edeceksiniz. Mesela tam hesapladığınız noktada durmanıza rağmen, top yanınızdan geçip gidiyorsa bu konuda tenisçinizi suçlamayın. Yapmanız gereken, tenisçinin 1 saniye geriden geldiğini düşünerek oynamak, gerçek zamanlı oynamaya kalkarsanız toplara karşılık veremiyor. Ama tabii bu kuralı uygulasanız da karşılayamayacağız sert vuruşlar da olduğunu unutmayın.

### ELİN KOLUN OYNAMASIN

Bir de oyunu raflarda gördüyseniz "Better With Kinect" ibaresi dikkatinizi çekmiştir. Bu Kinect destekleyen, ama doğrudan cihaz için üretilemiş oyunlar için kullanılan bir ifade ve Virtua Tennis 4 de o oyunlardan biri. Fakat oyunda Kinect ve Playstation Move için aynı sistem kullanılıyor ki bu bile size bir şeylerin yanlış olduğu konusunda fikir veriyor olmalı. Hareketleri oyuncular otomatik olarak yaparken, top yaklaştığında kamera oyuncunun gözünden göstermeye başlıyor. Kamera geçişi olmasa belki Kinect kullanımı sorun olmazmış ama üçüncü kişiden birinciye geçerken, topun nereden geldiğini kestirmek çok zorlaşıyor. Dahası Playstation Move'un aksine Kinect hassas hareketlere uygun bir cihaz sayılmaz, o yüzden çok az vuruş istediğiniz gibi olacak. Bir de kol ne kadar sallanır, ne yapılır, düzgün bir eğitim verilmediği için sürekli olarak abartılı hareketler yapan bir goril gibi hissetmekten öteye gidemeyeceksiniz.

Virtua Tennis 4'ün en büyük sorunu, Kinect desteğini saymazsak, diğer Virtua Tennis'lerden hiçbir farkı olmamasında yatıyor. Bu *FIFA 98*'deki oyun mekaniklerinin bu yıllara kadar gelmesinden çok farklı değil inanın. Grafikler daha etkileyici, tenisçi modelleri daha hoş ama oyun neredeyse aynı. Evet eski mekanikler güzel çalışıyor ve hâlâ oynanabilir, ona itirazım yok ama en azından Virtua Tennis'i her sene alan oyuncuların kendilerini kandırılmış hissetmemesi için bir şeyler yapılması gerek. Bu şekilde yeni nesil konsollar için herhangi bir Virtua Tennis sürümünü alan oyuncunun yeni bir taneye para vermesine hiç mi hiç gerek kalmıyor.

Eğer Kinect desteğiyle oynayacaksanız, ekranda gayet karizmatik görünen bazı anların bedeninizdeki karşılığı birer utanç vesikası olacak.

Animasyonlar çok sağlam ama çeşitlilik az. Setler için her vuruşun en az 4-5 tane farklı animasyonu olmalıymış.

### NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Oynaması ve öğrenmesi kolay ✔ Kıran kırana maçlar ✖ Bir önceki oyundan farkı yok
✖ Korkunç müzikler ✖ Çok oyunculu sistem sorunlu ✖ Kinect desteği lafta kalmış

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** Sega → **Dağıtım:** Sega / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 180 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** virtuatennis.com

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Hikâye | ★★★★☆ |
| Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★☆☆ |
| İçerik Zenginliği | ★☆☆☆☆ |
| Multiplayer / Online | ★★☆☆☆ |
| Ses / Müzik | ★★☆☆☆ |

Ramazan Bayramı gibi oyun mübarek. Tarihi değişse de her yıl geliyor.

**6,8**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl





KARPUZ KABUĞUNDAN GEMİLER YEMEK -ALİ SEZGİN

# GREEN LANTERN RISE OF THE MANHUNTERS

*In brightest day, in blackest night,*
*No evil shall escape my sight*
*Let those who worship evil's might,*
*Beware my power... Green Lantern's light!*

Aslında bu güçlü yemini İngilizce olarak bırakmak istemezdim ama ne kadar çalışırsam çalışayım yaptığım çeviri aslının gücüne ve etkileyiciliğine ulaşamadı. Bu kelimelerin bu kadar vurucu olmasında "yeşil fener"lerin evreni defalarca koruyup kurtarmasının da payı var elbette ama olay daha çok her bir dizenin usta kalemlerin elinde yıllarca şekillenerek şimdiki kusursuzluğuna ulaşmış olmasında. Daha da önemlisi yukarıdaki dizelerde güç var. Sadece yeşil fenerleri değil, binlerce çizgi roman hayranının hayal gücünü de körükleyen bir güç.

Şahsen ben her zaman daha erişilebilir bulduğum Marvel evrenini DC'ye tercih etmişimdir. Yine de DC'yi, Hal Jordan'ı ve neler yaptığını az çok biliyorum. Sıradan bir savaş pilotuyken, kapsülü dünyaya düşen Abin-Sur'a rastladığını biliyorum. Dahası Hal'ın, yüzüğün ölmekte olan Abin-Sur'u kendisine yönlendirdiğini öğrendiğinde yaşadığı şaşkınlığı onunla paylaşmıştım ve bununla gurur duyarım.

Uzunca bir maceranın sonunda Hal Jordan "Uzay Jandarması" olarak basitleştirebileceğim Green Lantern Corps'a katılıyor. Jandarma lafı sizi kesinlikle korkutmasın zira bizdeki G3'lü jandarmalara pek benzemiyorlar. Her birinin özel bir güç yüzüğü var ve bu sayede hayallerindeki objeleri katı ışıkla hayata geçirebiliyorlar. Her şey gibi yüzüğün de sınırları var tabii, yani hasmının üstüne bir gökdelen veya atom bombası atma şansları yok. Bu durum yeşil fenerlerin yaratıcı olmasını gerektiriyor ki oyunun asıl numarası da bu sayılır. Zira oyunda biraz vakit geçirince anlayacağınız üzere Hal Jordan çok ama çok hayalperest bir yeşil fener.

## YEŞİL FENER LACİVERT ASLAN

Bu satırları yazdığım sırada Green Lantern filmi henüz şirin ülkemize teşrif etmemişti, dolayısıyla oyunun filmle ne kadar alakalı olduğunu bilmiyorum. Yine de son dönem çizgi romanlarını fazlasıyla meşgul eden "değişik renkler" teması bir şekilde oyuna eklenmiş. Oyun doğrudan Hal Jordan'ın yeşil fener olup kaderini kabul etmesiyle başlıyor ki bu da beraberinde sorunlarıyla geliyor. Yeşil fenerlerin gezegeni OA, baş düşmanları Manhunter'ların saldırısına uğruyor. Şimdi anlatacaklarım kafanızı fazlasıyla karıştırabilir zira oyunun amacı sırf film izleyicilerini tatmin etmek değil, aynı zamanda oyunu oynayan kişilerin de çizgi romanı okumasını sağlamak. Uzunca bir süre irade yoluyla gücünü alan yeşil fener eşsiz sayılsa da, aslında korkuyla beslenen sarı ve aşk ile güçlenen mor gibi pek çok farklı enerji olduğunu öğreniyoruz. Hal bunu oyunda olması gerekenden çok daha erken öğreniyor. Amacının önündeki en büyük engel yeşil fenerler ve bunu aşmanın en kolay yolu fenerleri nötrleyebilecek enerji kay-

### BEN OLSAM

*Rise of the Manhunters'ın oynanışı iyi hoş ama normal komboların hiçbir şeye bağlanmıyor oluşu hoş değil. Ağır ve hızlı darbelere farklı kombinasyonlarla basarak birkaç değişik hareket yapabilsek fena olmazmış. Yeni özellikler de açılmasa fena monotonlaşırdı oyun.*


Sinestro'nun bir insan icadı olan beyzbol sopasını kullanması ilginç. Belki Hal öğretmiştir...


"Sen Green Lantern'sin büyük düşün!" Kötü bir seçim sloganı olmasına rağmen konsepte iyi uyuyor.




naklarını kullanmak. İradenin tersi olan korku mesela. İki güç birbirine karşı etkisiz kalıyor ama bu ikileme bir de Manhunter'ların robotik teknolojileri eklenince denge onların lehine değişiyor olacak. Rise of the Manhunters'da Hal Jordan, ünlü fenerler Sinestro ve Kilowog ile beraber işte böyle bir tehditle kapışmak zorunda kalıyor.

Oyunda çok az ilerleyince aslında Green Lantern'ın pek çok açıdan *God of War*'dan esinlendiğini görebiliyorsunuz. Hal, yüzüğüyle kılıçlar yaratarak hızlı saldırılar düzen-

Hızlı tepki sahnelerinde Hal'ın kullandığı her objeyi daha sonra oyunda kullanabiliyorsunuz.

lerken, devasa yumruk, örs ve çekiçlerle de ağır saldırılar yapıyor. Bu iki hareket serisi birbiriyle birleşmiyor ve uzun bir seri yapmak için sadece aynı tuşa 6-7 defa basmak yetiyor. Zaten olay bunda değil, oyunda ilerledikçe gelen seviye ve puanlar yoluyla yüzüğün yaratabileceği yeni objeler ortaya çıkıyor. Deniz mayınları, devasa bir mech giysisi, roket eldivenler ve ağır makineli bir tüfek gibi gündelik hayatımızın vazgeçilmez tüm nesnelerini edinebiliyoruz. Ayrıca yaratılan objelerin ağırlık yapmak gibi bir derdi olmadığından sanırım, Hal kardeşimiz de Kratos'un o ünlü dairesel zincir sallama hareketinin birebir kopyası olarak gürzünü ve başka ilkel silahlarını havada savurabiliyor. Yüzüğün "istediğini yarat" özelliği oyuna tam anlamıyla aktarılmamış olsa da ben tatmin oldum.

### NE İYİ? NE KÖTÜ?

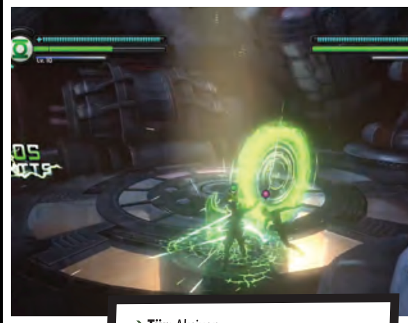
✔ Dolu oynanış elementleri ✔ İki kişilik uçuş modu ✔ Güzel 3D
✔ Green Lantern evrenini güzel sunuyor ✔ Sinestro
✖ Dövüş seçenekleri çok derin değil ✖ Senaryo fazla uçmuş

Green Lantern'ın hem PS3 hem de Xbox 360 versiyonu çok verimli kullanılmış bir 3D desteğine sahip. Oyundaki her patlama, her ışın doğrudan karaktere değil ekrana gelecek şekilde yapılmış ki karakterin platform değiştirdiği sahnelerin bile üç boyut düşünülerek yaratıldığını anlıyorsunuz. Şahsen henüz bir 3 boyutlu televizyonum yok ama zengin arkadaşlarım sayesinde Green Lantern'ın 3D'sini deneme şansım oldu. Özellikle Hal Jordan'ın yüzüğün gücünü kullanarak havalanıp Panzer Dragoon benzeri mekaniklerle havada çatışmaya girdiği sahneler tek kelimeyle muhteşem görünüyor. Zamanında bu tarz oyunları oynadıysanız çok eğleneceğinizi garanti edebilirim.

### TEK GÜÇ YÜZÜĞÜ NİKAH YÜZÜĞÜDÜR

Green Lantern: Rise of the Manhunters'ın *God of War* olmaya çalıştığından bahsetmiştim ama bu konuda başarılı olduğunu söylemek güç. Onun yerine biraz daha ilerlemeli dövüş oyunlarını andırıyor. Temel hareketlerle, "önümüze gelene bir tekme" modunda ilerleyerek sonrasında bölüm kötüsünü dövmekten ibaret basit bir mekaniği var. Ama bu kesinlikle oyunun kötü olduğunu düşündürmesin size, aksine çok eğlenceli. Yaratık çeşitliliği çok fazla değil ama her birinin kendine ait küçük bir numarası var. Oynanış çeşitliliği de fena değil, çok zor olmayan bulmacalar hep oyunun monotonlaşmaya başladığı sıralarda geliyor ve dikkat dağıtmayı iyi başarıyor. Daha önce bahsettiğim uçuş bölümlerinden de ayrıca keyif aldım. Oyunun tamamında 90'ların sonlarına doğru çıkmış Atari oyunlarının havası var ve bence bu dokunuş hiç fena durmamış.


Özellikle kalkanlı düşmanlar biraz canınızı yakabilir, ilk olarak onların işini bitirmeye bakın.



Oyunun bana Atari dönemini hatırlatmasının bir nedeni de ikinci oyuncunun doğrudan oyuna girip çıkabilmesi. Sinestro, oyuna girdiği anda Hal Jordan ne durumdaysa ona eşdeğer puanlar alarak oturuma başlıyor. Bir taraf rakibin kalkanlarını kırıp jetpack'lerini bozarken diğeri savunmasız kalan düşmanları yakalayıp hızlıca işlerini bitirebiliyor.

Zamanında Wolverine'in adını hatırlayamadığım oyununa verdiğim " En iyi çizgi roman oyunu" ödülünü çalıp Green Lantern'a hediye etmek istiyorum. Çizgi roman okumayan kitle için tek sorun aynı DC'nin yaptığı gibi bir anda çok fazla bilgiyi oyuncuya hazmettirmeye çalışması olacak ki, bir dövüş oyunundaki senaryo bir sanat filmindeki Slyvester Stallone kadar gerekli olduğundan çok da gözünüze batacağını sanmıyorum.

- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Double Helix Games
- **Dağıtım:** WB Games / Tiglon
- **Kutulu Fiyatı:** 149 TL
- **Dijital İndirme:** -
- **Yaş Sınırı:** 12+
- **Dahası İçin:** greenlanternvideogame.com

Uçuş bölümleri oldukça keyifli, ama son bölümlere kadar çok zorlaşmıyor.

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Hikâye | ★★☆☆☆ |
| Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★★ |
| İçerik Zenginliği | ★★★★★ |
| Multiplayer / Online | ★★★★★ |
| Ses / Müzik | ★★★★☆ |

Yüzüğü takana kadar gamepad'le takılmakta fayda var.

**8,0**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

# BİR GRAN TURISMO DEĞİL

-DAMLA PINAR GÖK




THE VIDEO GAME



Arkayı yedileyelim beyler!



**OYUNGEZER'İN "ŞİRİN OYUNLARDAN** sorumlu editörü" olarak, ne zaman incelenmek üzere elimize şirin bir oyun geçse bütün gözlerin bana çevrilmesine alıştım artık. Cars 2'yi oynamaya da "cici bici oyundur, ama bir süre sonra bayar" düşüncesiyle başlamıştım ama aradan geçen birkaç saatten sonra feci bir şekilde yanıldığımı anladım. Bu oyun bildiğin eğlenceli yahu!

Film oyunlarının kötü çıkması artık klişe haline gelmesine rağmen, 19 Ağustos'ta animasyon filmi gösterime girecek olan Cars 2'nin bu klişelerden bir tanesi olmadığını memnuniyetle söyleyebilirim. Tabii burada bir parantez açmam lazım; Cars 2'yi oynamadan önce çok büyük beklentilerin içine girmeseniz iyi olur. Sonuç olarak Cars 2 bu, bir *Gran Turismo* değil. Oyunun sonunda elinize geçecek olan "şirin karakterler, eğlenceli saatler ve ara sıra hırslanıp saç baş yolmak" olacaktır; "gerçekçi oynayış, fizik kuralları ve yarış hissi" arıyorsanız Cars 2 -tahmin edebileceğiniz üzere- sizin için hayal kırıklığı olur. Diğer yarış oyunlarından farklı olarak, bitiş çizgisine birkaç metre kala drift yapıp arabayı yanlayarak çizgiyi geçmek bu oyunda bir karizma unsuru değil.

## HEM YAKIŞIKLI, HEM SEMPATİK

Cars 2, her yarışta puan toplayıp bir sonraki bölüme (Clearance Level) geçmek üzerine kurulu. Başlangıçta az sayıda olsa da bölümlerde ilerledikçe yeni pistler, arabalar ve oyun modları açılıyor. Toplamda 6 Clearance Level var ve bunların her birinin alt bölümlerinde *yarış, av, hayatta kalma* ve *saldırı* gibi farklı modlarda yarışıyoruz. Yani oyunda sadece bildiğimiz yarışlar yok; yoldan topladığımız silahlarla diğer arabaları alt ederek bitiş çizgisine birinci olarak ulaşmaya çalıştığımız, enerji kalkanımızı korumaya odaklandığımız ya da silahı olmayan arabaları patlamak için uğraştığımız bölümler de çıkıyor karşımıza. Bu tip atraksiyonlar sıkıcılığı bir nebze olsun yok etse de, bir noktadan sonra kaçınılmaz olarak rutinliğin derin sularına doğru sürüyoruz arabamızı.

Üç boyutlu oyunlarla bir türlü yıldızım barışamamasına rağmen Cars 2'nin bu konuda çok başarılı olduğunu söylemeliyim. Yarışlarda üçüncü boyutta arabayı kontrol etmek biraz zorlaştı ama özellikle menülerde gezinirken elimi ekrana uzatıp, arabayı alıp halının üzerinde "düüt düüt" diyerek yürütmek istedim resmen. Ortam, grafikler ve özellikle arabalardaki ayrıntılar çok hoş. Avalanche Software, zoru başararak görsel olarak hemen hemen Pixar'ın kalitesinde bir iş çıkarmış. Oyun bize erken bir tarihte geldiği için İngilizceydi ve seslendirmeler de tek kelimeyle müthişti ama Türkçe seslendirmeli olarak piyasaya çıkan Cars 2'nin bu konuda İngilizcesinden aşağı kalır yanı olmayacağını tahmin ediyorum. Üstelik oyunda, filmin dublajından sesler de karşımıza çıkacakmış.

Sinemalardaki gösterimi için geri sayım devam ederken, erkenden çıkıp filmini sollamaya aday bir oyun olmuş Cars 2. Ufak tefek aksaklıklarına rağmen, stresli bir günün ardından eve geldiğinizde kafanızı dağıtmak için yapabileceğiniz iyi seçimlerden bir tanesi olabilir… ve evet, yaşınız kaç olursa olsun.

### EN GÜZEL YERİ

Cars 2'nin en güzel yeri, yarış sırasında sizi yoldan çıkarmaya çalışan ya da üzerinize roket yollayan arabalara attığınız laflar. O şirin arabanız bir anda Taksim-Sarıyer dolmuş şoförü haline gelebiliyor, kulak kabartmayı unutmayın.

### NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Şirin karakterler ✔ Seslendirmeler çok güzel
- ✖ Bir yerden sonra kendini tekrar etmeye başlıyor
- ✖ Yükleme ekranları zaman zaman can sıkabilecek kadar uzuyor



Doktordan az kullanılmış, muayenesi 2013'e kadar geçerli Francesco Bernoulli.



Cars 2 > Mario Kart > Sonic & SEGA All-Stars Racing

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Hikâye | ★★★★★ |
| Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★★ |
| İçerik Zenginliği | ★★★★★ |
| Multiplayer / Online | ★★★★★ |
| Ses / Müzik | ★★★★★ |

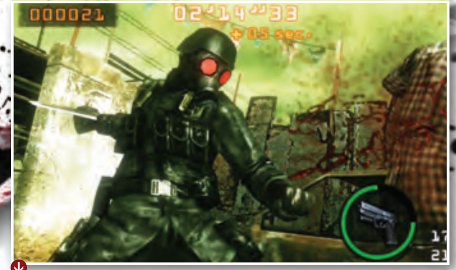
Önyargılarınızı bir kenara bırakın. Kaç yaşında olursanız olun, bu oyundan keyif alabilirsiniz.

**7,0**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Avalanche Software → **Dağıtım:** Disney Interactive / Tiglon → **Kutulu Fiyatı:** 180TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 7+
→ **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogzcars2






Zaman kazanmanın iki yolu var, totemleri yıkmak ve olabildiğince çok adam öldürmek.

Rebecca oyundaki en hızlı karakter ama yakın dövüş saldırıları çok etkisiz.

**NE İYİ NE KÖTÜ?**

- ✔ 3DS'deki en etkileyici grafikler
- ✔ Rahat oynanış
- ✔ Karakter ve özellik fazlalığı
- ✔ Online duo modu
- ✖ Harita sayısı az
- ✖ İçerik daha fazla olabilirmiş

**DERİN ZOMBİLER, ÇOK DERİN ZOMBİLER** -ALİ SEZGİN

# Resident Evil Mercenaries 3D

**BENİ AYRIMCILIK YAPMAKLA** suçlayabilirsiniz, ama bir zombiyle arkadaş olabileceğimi sanmıyorum. Takdir edersiniz ki zombilerle yapılabilecek aktiviteler fazlasıyla sınırlı. Akılları hep yemekte olduğu için alışveriş yapmaktan hoşlanmıyorlar. Sinemaya gidelim deseniz filmleri anlamayacak kadar salaklar. İnanın bana, bir zombinin film boyunca kulağınıza "Bu kim?", "Anladı mı şimdi her şeyi adam?" gibi saçma sorular sormasını istemezsiniz. Değişik diyet tercihleri yüzünden beraber yemek yemek de derttir zombilerle. Hem sofra adabı bilmiyorlar, hem de çok gürültülü yiyorlar. Yine de çevremde bir zombi arkadaş bulundurmanın faydalarını gördüğüm zamanlar oluyor. Paintball'u ele alalım; zombilerin muhteşem hedefler olduğunu biliyor muydunuz? Yavaşlar, aptallar ve kolay sinirlenmiyorlar. Capcom da konuya bu açıdan yaklaşmış ve son zamanlarda oynadığım en ilginç hareketli poligon oyunlarından biriyle Resident Evil'ın 3DS'e geçişinin ilk adımı atmaya karar vermiş.

## KALBİMİ YEDİN KALBİMİ!

Resident Evil Mercenaries 3D, tam anlamıyla bir Resident Evil oyunu sayılmaz. Chris Redfield, Wesker, Hunk gibi klasik karakterler var, öldürebileceğiniz bolca zombi ve canavar var ama ortada bir senaryo yok. Serinin dördüncü oyunuyla beraber gelen Mercenaries modunu allayıp pullayıp, bir de üstüne çoklu oyuncu desteğiyle 3DS'e sığdırmışlar. İnanın bana, hiç ama hiç şikayetçi değilim. Mercanaries'de serinin ünlü karakterlerini kullanarak sınırlı alan ve zaman içinde, mümkün olduğunca çok zombi öldürüp puan kazanmaya çalışacaksınız. Kulağa oldukça güzel geliyor değil mi? Hevesinizi daha da arttırayım, Mercenaries hem muhteşem görünüyor hem de bir o kadar güzel oynanıyor. 3DS'de tek analog olması, bir yandan hareket ederken bir yandan da ateş etmeyi zorlaştırır diye düşünüyordum ama içiniz rahat olsun, nişan almış durumdayken bile daha önce hiçbir RE'de olmadığı kadar kımıldayabiliyor ve ayrıca birinci kişi bakış açısıyla rahatlıkla nişan alınabiliyor. 3D özelliği de etkileyici olmasa bile, etkili olarak kullanılmış. İlginçtir, üç boyut sayesinde mesafeyi gözle tartmak çok daha kolay. Örneğin Xbox 360'da olsa patlayıcı varile yakın sayılabilecek bir zombinin patlamadan etkilenip etkilenmeyeceğini anlayamazdım belki ama 3DS'teki derinlik bunu mümkün kılıyor. Üç boyut dedim diye öyle üzerinize uçuşan baltalar, ekrana fışkıran kanlar falan beklemeyin ama oynanışı geliştirmek açısından bu haliyle de fazlasıyla etkileyici bir sistem oluşturulmuş. Derinlik hissi *Street Fighter 3D*'deki kadar abartılı değil ama neyin nerede olduğunu anlıyor insan. Önemli olan da bu zaten.




Birinci kişi gözünden nişan almak çok kolay. Ayrıca 3D bu şekilde çok daha etkili duruyor.

## ÖLMEDEN MEZARA SOKTUN BENİ

Mercenaries 3D'de toplam 25 bölüm var ve bunlardan üçü eğitime ayrılmış. Ama içiniz rahat olsun, bölümleri tekrar tekrar oynayacaksınız. Çünkü farklı karakterler ve o karakterlere eklenebilecek yan özellikler var. Mesela Wesker'ın her yumruk attığında zombileri duraksatan elektrik enerjisi yayması veya Rebecca'nın tabancasıyla daha fazla hasar vermesi gibi bonuslar alabilirsiniz. Karakterlerin hızı ve özel hareketleri zaten oynanışı değiştiriyorken bir de bu yan özelliklerin gelmesi oynanışı iyice derinleştirmiş. Bunların üstüne oyunun ömrünü en az iki misline çıkaran Duo modunu da ekleyelim. Zira bu modda görevleri internet üzerinden ortaklaşa yapma şansımız oluyor ki tekrar tekrar oynamak için yeterince iyi bir sebep. Bu konudaki tek rahatsızlığım, karakterler arası iletişimin olmayışıydı. Örneğin bende kurşun yokken, açgözlü ortağımın düşen bütün eşyaları toplamasına gıkımı çıkaramamak bayağı sinirimi bozdu.

Mercenaries, içeriği fazlasıyla sınırlı olmasına rağmen bence mobil oyunculuğun ruhuna son derece uygun bir oyun. Anlata anlata bitiremediği bir hikâyeye girişmek yerine, otobüs beklerken veya iş arasında 5-10 dakikanızı ayıracağınız bir zombi avı tertip etmiş ki bence el konsollarının tarzı zaten bu olmalı.

### EN GÜZEL YERİ

Mercenaries'in en başarılı yanı kesinlikle hareket kullanımını aşmış olması. İlk başta garipsesem de zamanla oynanışa alıştım ve neredeyse ev konsollarındaki kadar rahat bir şekilde oyunu oynamaya başladım. 3DS'te kontrolleri bu kadar temiz ve net olan bir oyun daha bilmiyorum.

Resident Evil 5 > Resident Evil Mercenaries 3D > Resident Evil DS



### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Hikâye | |
| Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★★ |
| İçerik Zenginliği | ★★☆☆☆ |
| Multiplayer / Online | ★★★★☆ |
| Ses / Müzik | ★★★☆☆ |

Poligona gitmek yerine zombie avlamak fena fikir değil.

**7,8**

Ne Kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Capcom / Nortec → **Kutulu Fiyatı:** 140 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 15+
→ **Dahası İçin:** residentevil.com

# alizine wonderland



## Editörden

Arkadaşlar durumlar ciddi. Bu Alizine için yazacağım ilk ciddi yazı olacak o yüzden beni pürdikkat dinlemenizi istiyorum. Belki de sizin yapacağınız tek kelimelik bir yorum Alizine'in geleceğini şekillendirecek. Şimdi, şu bildiğ

**MANİFESTO**

Alizine Wonderland sansüre uğrayabilir. Bunun sebebi mahalle baskısı veya otosansür değil, sansürdür. Eğer dergide bir şeylerin silindiğini veya değiştirildiğini hissediyorsanız, bunun sebebi yine sansürdür. Özellikle sansürle ilgili metinler bolca sansürlenmektedir. *(Devamını sansürledim -Serp.)*

### YAKAMOZLAR VE YEŞİL DALGA

# Warhammer 40K: Kill Team

PS3 | 360





Orkların sayısal avantajları olduğu doğru ama bu onları bu kadar da salak yapmamalıydı.

Hayır Dawn of War oynamıyorsunuz, ama inanın aradaki farkı bazen ben bile anlamıyorum.

**İNSAN SAHİPLENİP SEVDİĞİ** bir şey değiştiğinde veya en azından o şey bir şekilde hayallerindekinden farklılaşmaya başladığında huzursuzlanıyor, bu değişimi ister istemez yadırgıyor. Sonuçta yıllarca öğrenmek için zaman harcadığınız, iyice benimsediğiniz, rüyasını görseniz nasıl olacağını bildiğiniz bir konsept neden değişmeli ki? İşte yeni bir Warhammer oyunu duyurulduğunda oluşan mutluluğum, oyunun bir shooter olacağını öğrendiğimde yerini tam bu duygulara bırakmıştı.

Aslında bir oyun olarak görmez ve ciddiye almazsanız Kill Team kulağa o kadar da kötü gelmiyor. İki Space Marine'den bir Kill Team oluşturup gelmiş geçmiş en büyük ork kruvazörlerinden birine yollayarak, kruvazörün Forge World'lerden birine ulaşmasını engellemeye çalışmak pek akıllı insan işi değil nihayetinde. Ama damarlarında adrenalin dolaşan, aksiyon meraklısı oyuncuların ağzını sulandıracağını da itiraf etmem gerekiyor. "En yakın arkadaşımla beraber, üzerimize dalga dalga gelen orkları kesip, tyranidleri metal böcek ilaçlarıyla öldürmek söz konusu olduğunda ne ters gidebilir ki?" diyecek insanlara göre bu oyun... Bu arada, inanın ben bile bu kadar çok şeyin ters gidebileceğini hayal etmemiştim.

Eğer *Dawn of War*'u oynadıysanız Kill Team'de kendinizi evinizde gibi hissedeceksiniz, zira Kill Team evini döşerken, pek çok şeyi *DoW*'dan ödünç almaktan çekinmemiş. Yaratık modelleri, patlama efektleri, dövüş animasyonları ve dahası *Dawn of War*'dan alınmış. Toplamda 4 sınıf var ama bunlar da *DoW*'da bulunan birimler işte. Libarian bir kütüphaneciden beklenmeyecek zihin gücüne ve sınırlı savaşma kabiliyetine sahipken, SternGuard Veteran ağır silahlar uzmanı, Tech Marine teknoloji insanı, Sternguard'sa her şeyden biraz bilen adam olarak dikkat çekiyor. Oyunda her karakterin özel bir hareketi var ve tahmin edebileceğiniz gibi bunu bir kere kullanınca, tekrar kullanılabilir olmasını bir süre beklemek gerekiyor. Aynı The Last Stand modunda olduğu gibi zamanla deneyim kazanıyor, yeni silah ve özelliklere erişim hakkı kazanıyorsunuz.

Buraya kadar her şey güzel aslında. Dört güzel SM sınıfı, üstüne öldürecek bolca ork ve ilginç noktalarıyla gezip görülecek devasa bir kruvazör söz konusu. Yanlış olan şey bunların üstüne doğru düzgün bir şey katmadan "oyun yaptık biz" diye ortaya çıkmak. Yani bir shooter oynuyorsanız sürekli olarak daha etkili silahlar almanız, kurşunlardan can havliyle kaçarken manevra yapabiliyor olmanız, gerektiğinde bütün ekranı lazer ışınlarıyla doldurmanız gerekir. Kill Team'de bunların hiçbiri yok. Hatta bir Space Marine'de olması gereken taktiksel anlayış bile yok. İki tane steroid'li ayıcığın imparator, firavun falan diye anırarak zavallı orkçuları durmadan öldürdüğü bir oyun düşünün. Ana karakterler sırf Space Marine gibi duruyor diye oyun bir anda kendini oynatacak değil ya. Oyuncuyu tatmin etmeden, zorlamadan, kucağına bıraktığınız gelişim sistemi de ayrı bir faul zaten. Bir de menzilli birimlere özellikle gıcık olduğumu belirtmek isterim. Yahu bu adamlar hiç mi ıskalamaz? Ben istiyorum ki üzerime gelen kurşunlardan taklalar atarak, manevralar yaparak kaçayım ama olmuyor. Olmuyor çünkü orklar ben görmeyeli nişan alma olayında çığır açmış. Normal evrende de SM'leri takip eden kurşunları kullansalar Warhammer evreninin kaderi çok farklı olabilirmiş.

Görmezden gelip kendimi oyuna versem belki Kill Team bana bu kadar kötü gelmeyebilirdi, ama az çok nasıl çalıştığını anlayabiliyorum. *Company of Heroes*'da olan otomatik nişan alma özelliğinin üstüne *Last Stand*'deki birkaç özelliği ekleyip en ucuzundan oyun çıkarmış ortaya adamlar. Yani "yeni" bir shooter olarak işe yaramaz ama Warhammer dünyasını sayan ve seven okurlarımız göz atmak isteyebilir.

**YİNE Mİ?**

Yine mi demek istemiyorum ama "nasılsa seveni çok" zihniyetiyle elde avuçta ne varsa aşure yapar gibi oyun yapılmasına gıcık oluyorum. Warhammer, Marvel, Barbie hiç değişmiyor, sırf tutuyor diye markaya zarar vereceği düşünülmeden kalitesiz oyunlar yapılmamalı böyle.

**NE İYİ NE KÖTÜ?**

Öldürecek tonla ork · İçeriği sınırlı · Oyun tam bitmemiş · Online oynama seçeneği yok · Çok fazla hata · Tokluk hissi yok

İkaruga > Pixel Junk Shooter 2 > Warhammer 40K Kill Team



**SON KARAR**

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★☆☆ |
| Hikâye | ★★☆☆☆ |
| Ses / Müzik | ★★★☆☆ |
| Eğlence | ★★★☆☆ |

**5,8**

Çok daha iyi bir oyun olabilecekken nasıl olsa satar mantığıyla üzerinde durulmamış

→ **Tür:** Shooter → **Yapım:** Juice Games → **Dağıtım:** THQ → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (XBL, PSN) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** THQ.com

HABERLER

Alizine Wonderland'in evcil hayvanı Pac-Man kayboldu. Normalde salıverildiğinde, ne kadar karmaşık yerlere giderse gitsin kaybolmayan Pac-Man'e ne olduğunu çok merak ediyoruz. Lütfen bulmamıza yardım edin. Kendisini, Pac-Man diye seslendiğinizde tepki vermeyişinden ve makamalara karşı açıklanamayan korkusundan tanıyabilirsiniz.

Askere Contra oynayarak hazırlanan genç okurlarımızdan Cem, askere alınmamanın şaşkınlığını ve hayal kırıklığını yaşıyor. Cem, denetimde sadece düz ve çaprazdan gelen düşmanları vurabileceğini söylediğini fakat ne yazık ki bunun da ordu için sorun yarattığını öğrendiğini belirtti.



### EŞSİZ ÇÜNKÜ

Çok az oyun sunumu, kurguyu ve hikâyeyi bu kadar kusursuzca bir araya getirebildi. Ve hepsi birer klasik oldu. Bastion o klasikler arasına girmeyi fazlasıyla hak ediyor.



"MASALA DEĞİL MASALCIYA İNANIN" -N. GAIMAN

360

# Bastion

### NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Muhteşem grafikler ✓ Harika anlatım ✓ Masallar ne güzel ✓ Oynaması keyifli ✓ Tekrar tekrar oynanabilir ✗ Hiçbir şey

*"**OKUR SAYFAYI ÇEVİRDİ** ve sevdiği köşelerden Alizine Wonderland'i gördü. Gözü hemen Bastion incelemesine takıldı çünkü inceleme metni italik harflerle başlıyordu. Bu satıra geldiğinde iyice dikkat kesilmişti. Ve okumaya devam etti."*

Hiç beklemiyordum. İnanın hayal bile edemezdim. E3'te yapılan sunum epey ilgimi çekmişti ama Bastion'ın bu yıl oynadığım en iyi oyun olacağını tahmin bile edemezdim. Ne de olsa dışarıdan bakıldığında aksiyon ve RYO öğelerini birleştiren, hoş görsellere sahip, ama sıradan bir oyun gibi duruyordu. Halbuki Bastion bundan çok daha fazlası.

*"Okur meraklandı. Sayfadaki görseller fena durmuyordu ama yazının girişindeki kadar abartılacak bir şey de görünmüyordu ortalıkta. Üstelik hâlâ ne beklemesi gerektiği konusunda bir fikri yoktu. Bastion'ı benzerlerinden ayıran, bu kadar özel yapan şey ne olabilirdi ki?"*

İşte tam olarak bu! Tamam, biliyorum, dış sesin farkında olmamam gerekiyor ama girmek zorundayım. Çünkü oyunda da tıpkı bunun gibi bir sunum var. Bastion aslında yaşanan değil anlatılan bir hikâye ve oyunda yaptığınız her hareket anlatıcının gözünden hikâyeleşiyor. Bu öylesine başarılı ve etkili bir sunum ki sabit durmaktan başka şey yapmayan karakterlere bile ruh veriyor, onlarla sevinip onlarla üzülmenizi sağlıyor. Hikâyenin sadece sunumu değil, kendisi de güzel hem: Olay gökyüzünde "Bastion" yani sur denilen bir bölgede geçiyor. Herkesin ölümüne ve çevrenin yaratıklarla dolmasına neden olan bir felaketin hemen ardından uyanıyoruz. Biz çocuğuz ve anlatıcı da olayların öncesinde kim olduğumuzu tam anlamıyla bilmiyor. Her şey gibi karakterimiz de yavaş yavaş açılıyor.

*"Bastion ilginç bir oyuna benziyordu ama okur henüz ikna olmadığını fark etti. Eğer oyunu alacaksa iyi bir masaldan daha fazlasını duymaya ihtiyacı vardı."*

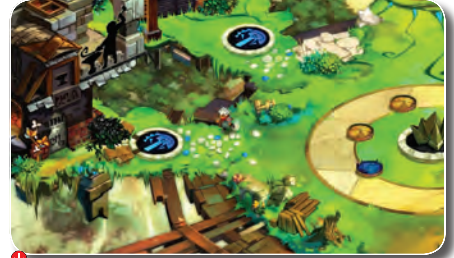
Özgün sunum, özgün görsel tarz ve bunların üstünde oyuncuyu sürekli olarak besleyen oyun yapısı. İşte Bastion'ı bu kadar özgün kılan bu. Oyunun *Braid*'i andıran görselleri, renkli doğası ve yaratık tasarımları bir yandan oyuncuyu büyülerken, bir yandan da senaryoyla birlik olup daha fazlasını, daha sonrasını merak etmesini sağlıyor. Oyun da bu merakı ödüllendiriyor. Çocuğun her adımında, yerden ve gökten düşen parçalar gideceği yol olarak birleşirken, bulunan yeni cihazlar, yeni büyüler ve yeni silahlar oyunu daha oynanabilir hale getiriyor.

Bastion'ı bitirmem hepi topu altı saatimi aldı ama bu tekrar oynamayacağım anlamına gelmiyor. Gittiğim yerlerde bulduğum kristallerle Bastion'ın üzerinde oluşturduğum kasabayı, bir dahaki sefere daha farklı şekilde kurmayı planlıyorum. Demircinin yerine tapınağı koyarım mesela. Tapınak demişken, Tanrılara bırakılan adakları değiştirerek oyunun oynanış tarzını da tamamen değiştirmek mümkün. Örneğin koyulan bir adam düşmanların daha hızlı güçlenmesini veya yapılan menzilli saldırıları bazen geri yansıtabilmesini sağlıyor. Bunlardan bazıları daha da büyük değişiklikler. Bu şekilde resmen bütün oyun tarzını, kullanılan silahlardan düşmanlara nasıl yaklaşıldığına kadar, değiştirmek mümkün ve siz tabii ki bu imkanı kullanmak ve sonuçlarını görmek istiyorsunuz.

Bastion > Braid > Limbo

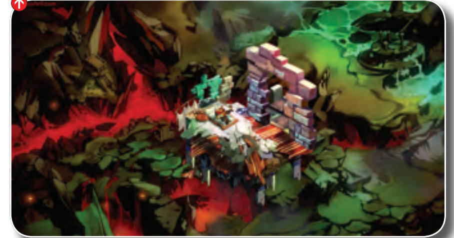



Bastion hakkında söylenecek çok söz var ama söyleyeceğim her bir kelime oyun deneyiminizi baltalama riski taşıdığından kısa keseceğim. Bu kadar basit bir oyunun böylesine eğlenceli ve derin olabileceğine inanmakta hâlâ zorlanıyorum. O yüzden bizzat oynayıp kendi kendinize ikna olmanız tavsiyemdir.



Kristal aldıkça yeni binalar dikip küçük kasabanıza şekil veriyorsunuz.

Çocuk için her şey tam burada başladı, bir yatak ve havada asılı kalmış üç duvar.



### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Hikâye | ★★★★★ |
| Ses / Müzik | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★★ |

**9,4**

Xbox 360'ın en iyi oyunlarından biri ve inanın ben çok Xbox oyunu oynadım.

→ **Tür:** Aksiyon/RPG → **Yapım:** Supergiant Games → **Dağıtım:** Warner Bros Interactive Entertainment → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 15$ (Xbox Live) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** supergiantgames.com

## INDIE

**1 Minecraft**

2 Super Meat Boy
3 Amnesia: The Dark Descent
4 Kick It
5 Terraria

## RİLEBİLİR

**1 Bastion** (360)

2 Outland (360, PS3)
3 Castle Crashers (PS3, 360)
4 Toy Soldiers (360)
5 Scott Pilgrim vs The World (PS3, 360)

## YARISMA

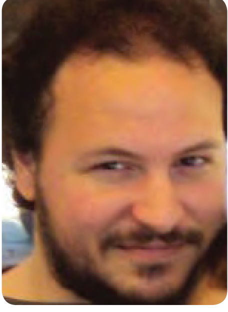



Öncelikle herkese katılımı ve desteği için teşekkür ediyorum. Ve hayır, Alizine Wonderland'i guild ismi yapıp *World of Warcraft*'ta Ragnorus'u dünyada ilk olarak kesmek veya başka dergilere reklam vermek reklamdan sayılmaz. O arkadaşlar diskalifiye edildi. Kazanan "Alizing Wonderland" isimli eseriyle Ural Berk Karaoğlanoğlu oldu. Kendisini tebrik ediyor ve uzun ismi sayesinde bu kutuyu doldurmama yardım ettiği için ayrıca teşekkür ediyorum. Tahmin edebileceği üzere ödülünü alması için bana ulaşması gerekiyor.

"PlayStation İsteyen Çocuğuna Atari 2600 Alan Gaddar Babalara Karşı Direniş Platformu" kuruldu. Aileleri "konsolda ödev yapma" konusunda bilinçlendirmek, gençleriyse cep harçlıklarını biriktirme konusunda eğitmek ülküsüyle yola çıkan örgütün ilk toplantısına kimse gelmedi zira kurucu üyelerin hepsi kendilerine verilen Atari 2600'le oynamakla meşguldü.

"İmkânsız" denen oldu ve Pong rekoru kırıldı! Bundan 30 yıl önce oyun makinesinin üstüne asılan 100.000 puanlık Pong rekoru, kimliği bilinmeyen kişiler tarafından parçalandı. Bir basın mensubu gözaltında.

USER monthius
PASSWORD bunuyazantosun



CAN ARABACI
can@oyungezer.com.tr

# HARİTA EDİTÖRLERİ VE MODLAR

Eskiden oynadığımız oyunlar yapımcıların bize sunduklarıyla sınırlıydı. Yapımcılar oyun dünyamızın etrafına duvarlar ördüyse o duvarları aşmak söz konusu bile değildi. "Yapımcının sözü kanundur" anlayışı hakimdi anlayacağınız. Ancak yıllar geçtikçe bu yavaş yavaş değişmeye başladı. Önce harita editörleri girdi hayatımıza. Sonra oyun modları... Bir süre sonra oyuncuların hayallerini oyunlara yansıtmak o kadar popülerleşti ki, çoğu oyunun bu editörlere sahip olması standart haline geldi. Böylece oyuncular da oynadıkları oyunun bir parçası oldular. Bugün baktığınızda neredeyse her oyunun oyuncular tarafından yapılmış haritalarını ya da modlarını bulmak mümkün. Bazıları o kadar başarılı işler ki, yapımcı firmanın yaptıklarının çok ötesine geçiyorlar. Bunlardan biri de Login için haber ararken karşılaştığım bir StarCraft II modu; *StarCraft Universe*. Çok yetenekli bir grup genç, StarCraft II'den DVO yaparsa ne olur, onun cevabını veriyor SCU. Mod henüz alfa aşamasında olmasına rağmen kat ettikleri yolun büyük olduğu ortada. Bana inanmıyorsanız kendiniz bir göz atın ve azimli birkaç oyuncunun sevdikleri bir oyunla neler yapabildiğine bir kez daha şaşırın; **tinyurl.com/ogzscuniverse**

## DİŞİNDE YEŞİL Bİ' ŞEY VAR

Green Lantern'ın filmi kapımızın eşiğindeyken DC Universe Online'ın bundan sebeplenmemesi saçma olurdu. Sıradaki içerik eklentisinde Fortress of Solitude'da tüm kahraman ve kötüleri Brainiac'a karşı bir araya getirecek olan SOE, bir sonraki hamle olarak da oyunun ilk indirilebilir içeriğini piyasaya sürmeye hazırlanıyor. En aydınlık günden ve en karanlık geceden sonra DCUO'ya da el atan Green Lantern Corps, *Fight For the Light* adındaki bu içerik paketiyle oyunculara rezerve Lantern spotundan güç yüzüğü sahibi olmayı vaat ediyor. Bu yüzüklerle elde edeceğiniz "Light" gücü oyunun şu anki oynanışından tamamen farklılaşan beceriler ve yeni bir oynanış şekli sunacak. Kahramanların tarafında yer alan oyuncular yeşil, kötülerin safında olanlar ise sarı yüzüklere sahip olacak. Aldığımız "Light" güçlere göre çeşitli yetenek komboları yapma imkanımızın olduğunu ve hakikaten de bir Lantern olmanın keyfini oyunda yaşayacağımızı iddia ediyor SOE. Aynı zamanda yine bu hikâyeye bağlı olarak üç ayrı bölge de oyuna eklenecek; S.T.A.R. Labs, Coast City ve Sincells Prison. Hal Jordan ve Sinestro'yu görmeye can atıyorsanız bu yaz sonunda cüzdanınız tam olarak 9.99$ oranında hafifleyecek demektir.



## YÜZÜK KARDEŞLİĞİ **EJDERHA** AVINDA

Orta Dünya'da?? Ejderha?! Biz Smaug'u türünün son örneği olarak kabullenmiştik, ancak Orta Dünya'da başka ejderhalar da varmış anlaşılan. Lord of the Rings Online'ın sıradaki ek paketi Rise of Isengard, Draigoch adındaki minik mi minik, sevimli mi sevimli bir ejderhayla birlikte geliyor. LOTRO'nun yapımcısı Turbine'in söylediğine göre Draigoch, Orta Dünya üzerindeki en kudretli varlıklardan biriymiş ve o kadar büyükmüş ki oyuncular sadece kafasıyla savaşabilecekmiş. Bu yorumun üzerine bize "Saygılar abi" diyerek hızla olay mahalinden hızla uzaklaşmak düştü tabii. 27 Eylül'ü takvimlerimizde Isengard'ın yükselişine şahit olacağımız ve Draigoch'un dişlerinden kaçacağımız gün olarak işaretleyip odamıza çekiliyoruz.



## BENİM **UYGARLIĞIM** SENİN **UYGARLIĞINI** DÖVER

Son dakikada düşen öyle bir dedikodumuz var ki, eğer doğru çıkarsa seni, beni bırak, adı Serpil olan YİM'leri bile kendine esir edebilecek bir DVO geliyor sevgili okur. Hazır mısın? Söylentilere göre XLGames, Civilization adlı "minik" oyun serisini DVO platformuna taşımaya hazırlanıyor! Henüz detayları çok kesinleşmiş değil, ancak Asya kökenli birtakım web siteleri haberi onaylamış durumda (Google Translate'in ne kadar fena çeviri yaptığını bir kez daha gördük bu sırada). Sid Meier'in yaklaşık 3 sene önce yarım ağızla olabileceğini ima ettiği Civilization DVO'suna gerçekten kavuşacak mıyız, yoksa çekik gözlü arkadaşlarımız bizi mi kekliyor henüz emin değiliz. Ancak XLGames'in bir TakeTwo oyununu DVO'ya çevireceği söylentileri bir süredir ortalıkta dolaşıyordu. Bu söylentilerin üzerine Civilization DVO'su yapılıyor haberi gelince heyecanlanmamak imkansız. Zaten Facebook'taki doğru düzgün çalışmayı beceremeyen CivWorld de hevesimizi kursağımızda bırakmışken *(Hakkaten, o nasıl yarım yamalak bir Civ'dir -Serp)* ne uygarlıklar kurarız bunda şimdi, düşünsenize...



## **KISA** KISA...

> Battlestar Galactica Online nihayet beta yaftasından kurtulmuş. Hâlâ denemediyseniz şimdi tam sırası!
> Warcraft evrenini sevenler için alınması gerekenler listesine bir kitap daha eklendi; Thrall: Twilight of the Aspects.
> Champions Online'a housing özelliği eklenmiş. Hesabınıza bağlı olan hideoutları kafanıza göre döşeyebileceksiniz.
> DUST 514 çıkışından bir süre sonra tamamen F2P modeline geçebilirmiş.
> Valve GamesCom'da DOTA 2'yle ilgili tonla bilgi verecek. Kulağımıza gelen bazı söylentilere bakılırsa oyun gerçekten bomba olacak.
> RIFT'e yıllık abonelik alırsanız %40 daha ucuza geliyormuş. RIFT oynuyorsanız aklınızda bulunsun.
> Final Fantasy XI ileride PS Vita'ya (PSP2 ya da NGP de diyebilirsiniz) taşınabilirmiş. Avuç içi DVO'larda patlama yaşamamız yakındır.
> RIFT oyuncularının en büyük karın ağrılarından biri olan LFG Tool'u düzeltip yeni etkinlikler ekleyecek olan 1.4 yaması yoldaymış.
> Aion'un başı kel mi? Ona da solo oynamayı seven oyunculara yönelik daha çok içerik, yeni petler gibi yenilikler içeren 2.6 yaması geliyormuş.
> Başka sunuculardaki arkadaşlarıyla zindana girmeye hevesli WoW oyuncuları, sevinin! Real ID Invite sistemi teste açıldı!
> Might and Magic Heroes VI betasına yeni yama geldi, online desteği hala yok.
> Diablo III betası için hala beklemedeyiz...

# GÜZELE BAKMAK **SEVAPTIR**

**DVO'larda en son aradığımız şeylerden biri grafiktir. Yine de yeterince güçlü bir bilgisayara sahip herhangi birinin güzel grafiklere sahip bir DVO'dan şikayet ettiğini hiç görmedim bugüne kadar. Önceden Project E:st adıyla bilinen ASTA isimli DVO da sanırım güçlü sistemlerimizi fazlasıyla tatmin edecek ve üzerinden gözlerimizi almak istmeyeceğimiz bir oyun olacak. CryEngine 3'ün desteğini arkasına alan ASTA, Asya esintileri taşıyan devasa bir dünyaya sahip bir Free2Play DVO olacak. Bu yılki GamesCom'da ziyaretçilerin karşısına çıkacak olan ASTA, grafikleriyle Free2Play oyunlara olan önyargımızı değiştirmedi dersek burnumuz uzar, Pinokyo oluruz. Demek ki "Grafik önemli değil" falan dememek gerekiyormuş. ASTA grafik avantajını doğru kullanıp bunu bir de güçlü bir oynanışla birleştirir, üstüne de vaad ettiği Realm vs Realm gibi özellikleri iyi yansıtırsa diğer Free2Play oyunların arasından rahatlıkla sıyrılabilir. Bir gözünüz üzerinde olsun.**



# ASKERE **LOG-IN**

Tekrar merhaba,
Geçen ay olduğu gibi Kuzey Kıbrıs'ta aynı internet kafede, bir daktilo ve bir abaküs eşliğinde yazıyorum bu satırları. Kaldı 50 gün, asker deyimiyle *Şafak 50*. Hafta içi yabancı dil öğretmenliği ve hafta sonu nöbetçi çavuşluk arasında geçiyor günlerim. Bakalım ne notlarım varmış bu ay:

- Beş yıldır İstanbul'da yaşamama rağmen rüyamda kendimi İzmir Kordon'da dolaşıyorken gördüm. Sanırım "Doğduğun değil, doyduğun yer" tanımı o kadar da doğru değil. Rüyamda Queen - Don't Try So Hard çalıyordu yine. Hayırdır inşallah.
- Geçen ay OGZ Blog'da bölüğümüzün Metin 2 oynayan tostçusu Metin'e selam göndererek okuyucularımızı, çocuklarının adını Diablo koymamaları konusunda uyarmıştım. Bu çağrıma kulak asmayacağını söyleyen Can Arabacı'yı terhisimi takip eden gün taşlayacağız. Tüm sevmeyenlerini bekleriz :) Sponsorumuz Serpil aynı gün kola ve cips dağıtacak.
- Çarşı izni denilen, iple çektiğimiz muhteşem gün geldiğinde YouTube'a olan sevgim ve saygım katlanıyor. Yemekler sırasında TV'de ve dört bir tarafımda çalan, çığırılan arabesk parçalar nedeniyle hayata bakış açım değişti. YouTube sayesinde 1-2 haftada bir sevdiğim parçaları hatırlayabiliyorum. Yalnız Cansever ve Hakkı Bulut'tan Opeth veya Andrea Bocelli'ye geçiş sarsıntılı olabiliyor. Sözlerimi bitirirken tüm OGZ sevenlere Seyfi Doğanay'dan Bacımsın adlı şarkıyı armağan ediyorum.



Herkese G3 şarjörü dolusu sevgiler,
**-Göker**

# ESKİ **CUMHURİYET** **CEP** YAKIYOR!

**Star Wars: The Old Republic ile ilgili çok karışık duygular içerisindeyim. Star Wars'un ve Eski Cumhuriyet döneminin hastası olarak oyunu deli gibi merak etsem de, Bioware'in son yıllarda izlediği yol içimde ufak şüphe tohumlarının filizlenmesine neden oluyor. Henüz kapalı betaya adımımızı atamamış olsak da katılanlardan duyduklarımız yine bu karışık duyguları körüklemekten başka bir işe yaramıyor. Ancak iyi ya da kötü, bir Star Wars hayranı olarak oyuna en azından bir göz atmak boynumuzun borcu olduğundan ön sipariş ile ilgili bilgiler açıklandığında kulak kesildik.**

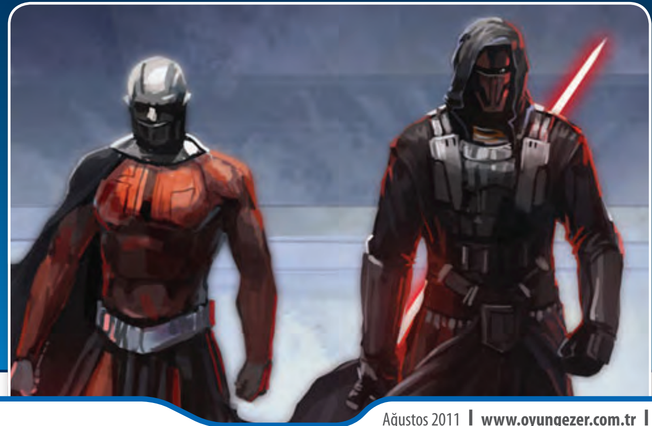
**Oyun üç farklı sürüm halinde satın alınabilecek: Collector's Edition, Digital Deluxe Edition ve Standart Edition. Eğer bir köşeye ayıracak 150$'ınız varsa dolu dolu bir Collector's Edition size göz kırpıyor: Gentle Giant yapımı Darth Malgus figürü, özel metal kutusunun içinde oyun diskleri, Master Gnost-Dural'ın günlüğü, Galaksi Haritası, Soundtrack CD'si gibi ele avuca gelir ekstralara sahip. Bunlara ek olarak oyunun hangi versiyonunu alırsanız alın ön sipariş yapan herkese de oyuna erken başlama hakkı, ışın kılıcınızın rengini değiştirebilecek bir kristal ve birçok oyun içi eşya gibi güzellikler de sunuluyor. Şimdi gelelim kötü habere... Ön sipariş yapabilen ülkeler arasında Türkiye yok. Bir umut EA'in yeni dijital oyun satış platformu Origin'e baktığımızda orada bile satın alma seçeneğini göremiyoruz maalesef. İleride eklenir mi bilmiyoruz ama eğer eklenmezse "bize niye satmıyorsunuz, bizde niye yok?" diye EA'i ve Bioware'i darlamaya başlayabiliriz.**

**SON DAKİKA GÜNCELLEMESİ:**
**Hadi ön siparişleri sınırlı tutmanızı anladık. Collector's Edition'lar ilk günden satıldı ve bitti, ona da lafım yok. Ama "Oyunun sunucularına çok yüklenilsin istemiyoruz, o yüzden oyun çıktığında da sınırlı sayıda satılacak. Evet, dijital platformlarda bile" ne demektir, bu nasıl bir savunmadır, ey Bioware? Free2Play oyunlar bile bugün sunucu yükünü kaldırabilip gıkını çıkartmıyorken sen koskoca firma olarak bunu diyorsan ayıptır, günahtır. Yıkıl karşımdan Bioware!**




# SONY ALL PASS: **SOE** DÜNYALARINA AÇILAN KAPININ **ANAHTARI**

**Diyelim ki bir Star Wars Galaxies oyuncususunuz ve SWG'nin son günlerinde oyundan kopmak istemiyorsunuz. Ama aynı zamanda bir çizgi roman aşığısınız ve DC Universe Online sizin için asla ıskalayanmayacak kadar önemli bir oyun. İkisine ayrı ayrı aylık ücret ödemek zorunda değilsiniz. Önceden Station Pass olarak bilinen ve 29.99$'a satılan Sony All Pass, artık aylık sadece 19.99$ karşılığı SOE'nin katalogundaki bütün DVO'ları sınırsız oynama imkânı tanıyor. İşin güzel yanı bu All Pass'in SOE'nin Free2Play oyunlarını da kapsıyor olması. Yani All Pass'ınız varsa F2P oyunlarda da premium üye olmuş sayılacaksınız. Geçtiğimiz aylarda patlak veren hack fiyaskosunun ardından SOE'nin oyuncularının kalbini hiç olmazsa böyle almaya çalışmasını takdir ediyoruz. Yine de takdir etmediğimiz bir şey varsa o da SWG'nin kapatılacak olması. O hiç yakışmadı işte SOE!**



PLAYSTORE CRYSIS 2 LİGİNDE HEYECAN HİÇ BİTMİYOR -DAMLA PINAR GÖK

# Büyük Ödüle Var Mısınız?

Türkiye'de bugüne kadar düzenlenmiş en büyük ödüllü oyun turnuvası ESL Playstore Crysis 2 Ligi'nde 2 ayı geride bıraktık. Göz açıp kapayıncaya kadar geçen 2 ayın sonunda birbirinden çekişmeli maçlara şahit olduğumuz ligde ilk sırada gözümüze çarpan isim, oynadığı toplam 55 maçta 51 galibiyet alan *SLocKep*. İkinci sırada, 47 maçta 43 galibiyetle deneyimli Counter-Strike oyuncusu *JAGD* yer alıyor. Üçüncü sırada 71 maçın 60'ını kazanan *InsoLent,* dördüncü sırada 53 karşılaşmada 49 galibiyet alan *NANOsize,* beşinci sıradaysa oynadığı 51 maçtan 40 galibiyetle çıkan *First-Dragon* ile karşılaşıyoruz. *StreetFighter_06* ise altıncı sıradan göz kırpıyor ve halen ödüller için iddialı olduğunun ipuçlarını veriyor bize. Daha ligin bitmesine 1 aydan fazla bir süre var. Tabii ki sıralamaya girmek ve toplam değeri 40.000 Lira'yı aşan ödüllere sahip olmak için şansınız devam ediyor. Unutmayın, ESL Playstore Crysis 2 Ligi'nde her an her şey değişebilir.

Sadece büyük ödüller de değil, Crysis Playstore 2 Ligi'nde her hafta en çok maç yapan ilk 5 oyuncuya Crysis 2 figürleri hediye etmeye devam ediyoruz. "Nasıl maç yapacağım, rakibi ve sunucuyu nasıl bulacağım" gibi endişeleriniz varsa bunları bir kenara bırakın. ESL'in *auto challenger* ve *instant challenger* özellikleri sayesinde tek tıkla kendi seviyenizdeki rakibinizi bulabilir ve ESL Türkiye'nin Crysis 2 oyuncularına özel olarak hazırladığı sunucularda maçınızı yapabilirsiniz. Üstelik bir kez figür kazananlar bir daha kazanamadığı için bu özel hediyeyi kazanma şansınız çok yüksek. Ofis içerisinde hemen hemen her gün "ben de istiyorum, versene yaa" konulu psikolojik baskılara maruz kalsam da merak etmeyin, figürlerinizi canım pahasına koruyorum :)

Sadece oyun oynayarak bu kadar büyük ödüllere sahip olma şansı daha önce hiç karşımıza çıkmamıştı. Siz de bu heyecana katılmak, hem eğlenceli vakit geçirmek hem de birbirinden güzel ödülleri kazanmak istiyorsanız internet tarayıcınızın sık kullanılanlar kısmına ESL Türkiye'yi (www.esl.eu/tr) eklemeyi unutmayın!

## ESL TÜRKİYE LİGLERİ SIFIRLANDI!

Geçtiğimiz ay güzel haberi vermiştik. Uzun süredir oyuncuların dört gözle beklediği ESL Türkiye Counter-Strike ve Call of Duty ligleri nihayet sıfırlandı. Yepyeni bir heyecan ve sıfır kilometre ligler sizleri bekliyor. Bu fırsatı kaçırmayın ve hazır liglerimiz sıfırlanmışken ilk sıralardaki mücadelede yerinizi alın (yine de mühim olan katılmak tabii :)






# ESL TÜRKİYE LİG ÖDÜLLERİ

**BİRİNCİ OYUNCU VE BİRİNCİ TAKIM (5 ADET): LG LW5500 47" 3 BOYUTLU LED TV**

Evinizin konforunda yaşayacağınız en mükemmel 3D eğlencesi için hazır olun. LG LW5500 mükemmelliğin yeni standardı.

**İKİNCİ OYUNCU VE İKİNCİ TAKIM (5 ADET): LG D42P 3 BOYUTLU MONİTÖR**

Artık "Cinema 3D" teknolojisi bilgisayarlara taşınıyor. Artık ekranlar daha parlak, görüntüler daha berrak ve 3D modunda titreme yapmadan seyir mümkün.

**ÜÇÜNCÜ OYUNCU VE ÜÇÜNCÜ TAKIM (5 ADET): LG BD660 BLU-RAY OYNATICI**

Blu-ray, MKV, DivX, DivX HD, DVD-Video, CD-R/RW, MP3-CD, JPEG, WMA... Artık hiçbiri sizin için sorun değil.

**DÖRDÜNCÜ OYUNCU VE DÖRDÜNCÜ TAKIM (5 ADET): LOGITECH G19 GAMING KLAVYE + G700 GAMING MOUSE**

Renkli GamePanel™ LCD ve 12 programlanabilir G tuşuyla bu oyun klavyesi ileri oyun teknolojisinin tüm silahlarını emrinize verecek.

**BEŞİNCİ OYUNCU VE BEŞİNCİ TAKIM (5 ADET): LOGITECH G510 GAMING KLAVYE + G9X GAMING MOUSE**

Değiştirilebilir kavrama yerleri, ağırlık ayarlama sistemi ve entegre belleğiyle bu oyunculara özel lazer fare sayesinde karşınızda kimse barınamayacak.

**ALTINCI OYUNCU VE ALTINCI TAKIM (5 ADET): LOGITECH G110 GAMING KLAVYE + G500 GAMING MOUSE**

Üzerinizdeki baskı artarken ve her şey size bağlıyken, dahili belleği, ağırlık ayarı ve ayarlanabilir hassasiyetiyle elinizde olması gereken fare budur.

**HER HAFTANIN İLK 5 OYUNCUSU: CRYSIS 2 FİGÜRÜ**

Her hafta en çok maç yapan ilk 5 oyuncu bu çok özel Crysis 2 figürüne sahip olacak.



# AOC COUNTER-STRIKE TURNUVASINDA FİNALE GELDİK

Bu aralar çok popüler olan ve sık sık sinirimizi bozan "havuz kenarında ya da sahilde çekilmiş fotoğrafları Facebook'ta ve Twitter'da yayınlama" furyasına dahil olamadıysanız üzülmeyin. Hava çok sıcak olabilir, siz de büyük şehirlerde sıkışıp kalmış olabilirsiniz ama onların deniz keyfi varsa bizim de AOC Cup heyecanımız var!

ESL Türkiye tarihinde daha önce görülmemiş rekor bir katılımla karşılaştığımız Counter-Strike AOC Cup'ta A, B, C ve D gruplarının elemelerinin sonuna geldik ve gruplardan çıkarak final karşılaşmalarını oynamaya hak kazanan 32 isim belli oldu. Çok heyecanlı karşılaşmalar ve sürpriz sonuçlarla karşılaştığımız grup elemeleri süresince oyuncular 23 inç AOC monitöre sahip olabilmek için birbirleriyle kıyasıya yarıştılar. Siz bu satırları okurken final karşılaşmaları sona ermiş ve AOC Cup'ın kazananları belli olmuş olacak. www.esl.eu/tr linkinden neler olup bittiğine göz atmayı unutmayın ve bir sonraki AOC Cup için hatta kalın.



## AOC CUP ÖDÜLLERİ

1. Oyuncu: AOC E2343F2 23 inç LED monitör
2. Oyuncu: Orijinal ESL tişörtü ve 3 aylık ESL Premium üyeliği
3. Oyuncu: 3 aylık ESL Premium üyeliği

# YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

## RAMAZAN DA GELMİŞKEN, EVDE OTURUP OYUN OYNAMAK GİBİSİ VAR MI? GERÇİ BU AY ÇIKACAK OYUNLARDAN DEUS EX VAR ÜBER OLAN, AMA OLSUN, INDIE OYUNLARI TAKİP EDERSENİZ GİZLİ CEVHERLER BULABİLİRSİNİZ

## FPS (First Person Shooter)



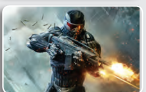
### F3AR
**PC, PS3, 360**

Paranormal gerilim ve korku oyunundan, düz bir FPS'ye dönüşmüş bu kez FEAR. Fettel ve Point Man'i isterseniz Co-Op, isterseniz ayrı ayrı yönetiyorsunuz. İşin güzel yanı ise Fettel'le oynamak çok değişik bir tecrübe: Önümüze gelen düşmanın içine girip onun silahlarını kullanabilmek hoş bir değişiklik olmuş. Bir de bunun üstüne sevgiyle yoğrulmuş, çok değişik multiplayer modları ekleyince, beklemedik derecede iyi bir oyun olmuş FEAR 3, aman, F3AR.



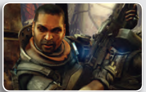
### Brink
**PC, PS3, 360**

Birçok şeyi farklı yapmak için yola çıkıp da pek az şeyi farklı (veya doğru) yapabilen yegane oyun Brink. Olabileceği kaliteden çok uzak.



### Crysis 2
**PC, PS3, 360**

Görsel olarak şu anda dünyanın en iyi FPS'si payesini almış olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.



### Killzone 3
**PS3**

3D ve Move ikilisiyle birlikte oynanması gereken, muhteşem grafikleri, multiplayer deneyimini de eklediğinizde, PS3 sahiplerinin mutlaka alması gereken bir oyun.



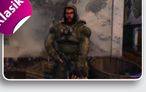
### Battlefield Bad Company 2 - Vietnam
**PC, PS3, 360**

Bad Company 2'ye damardan hayat aşıladığı için burada olmayı hakediyor Vietnam. Cehennem gibi bir ormanda, göz gözü görmeyen bir ortamda savaşmanın hazzını yaşatıyor.



### Call of Duty: Black Ops
**PC, PS3, 360**

Black Ops her ne kadar senaryosunu iyi işleyememiş olsa da, teknik arızaları nedeniyle küfür yemiş olsa da, en çok zamanımızı harcadığımı FPS oldu son aylarda.



### S.T.A.L.K.E.R.
**PC**

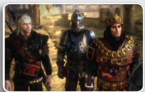
Rusların yaptığı her oyun gibi kendine has, zor, ama unutulmaz bir FPS STALKER... Hala oynamadıysanız eksik bir oyuncusunuz demektir.

## RYO (Rol Yapma Oyunu)



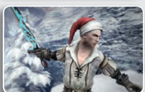
### DEUS EX HUMAN REVOLUTION
**PC, PS3, 360**

Bazılarına göre tüm zamanların en iyi PC rol yapma oyunu Deus Ex. Böyle bir ünvanı takip etmek gerçekten çok güç. Ama Human Revolution, önceki iki oyunda çalışmamış bir ekip tarafından yapılsa da, bunu başarıyor. Dünyasındaki detaya gösterdiği özen, hikayesinin derinliği, engellere dilediğiniz gibi yaklaşmanıza izin veren oynanışıyla, yeni jenerasyon rol yapma oyunları içinde hakettiği payeyi alıyor.



### The Witcher 2
**PC**

Dragon Age 2'yi falan unutun, PC'cilerin hakettiği RYO kesinlikle bu. Ve Witcher 2, bu yıl çıkmış en iyi rol yapma oyunu.



### Fable 3
**PC, 360**

İkinci oyunu atlayıp direk üçüncü oyundan Peter Molyneux'un masalı PC'lere konuk oluyor. Eksikleri olsa da, oynamadan geçilmez.



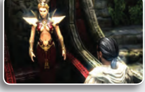
### Mount & Blade: Fire & Sword
**PC**

Ankaralı ekip Taleworlds'den, M&B üçlemesinin son halkası. Bu kez ateşli silahlar da işin içine giriyor ve alıştığınız taktiklerin çoğu camdan dışarı atılıyor.



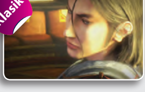
### Pokemon Black/White Version
**DS, 3DS**

Pokemon'ların hepsini toplamanız gerektiğini biliyorsunuz, değil mi? İki versiyonu olan bu başarılı RYO/aksiyon oyununda efsanevi Reshiram ve Zekrom'un peşine düşeceksiniz.



### Two Worlds
**PC, 360**

Two Worlds 2 birçok yanıyla klasik rol yapma oyunlarını sevenlerin beklediği oyun olmuş. Crafting, Alchemy ve büyü sistemleri görülmemiş düzeyde gelişkin.



### Lost Odyssey
**360**

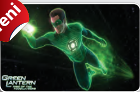
Square Enix'in yaratıcılarından sadece Xbox 360'a yapılmış bir oyun Lost Odyssey. 1000 yıldır yaşayan ve tekrar tekrar hafızasını yitiren bir karakterin hikayesi.

## AKSİYON



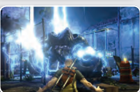
### SHADOWS OF THE DAMNED
**PS3, 360**

Japon oyun sanatının üç baba ismi: SUDA 51, Shinji Mikami ve Akira Yamaoka bir araya gelince, ortaya böyle anormal bir aksiyon oyunu çıkmış. Daha oyunun başında kız arkadaşı öldürülen ve cehenneme kaçırılan şeytan avcısı karakterimiz, kuru kelle kankası, vurdum duymaz tavrıyla düşüyor cehennem yollarına. Uzun soluklu veya bir klasik olmayak, ama Shadows of the Damned bu yaz aylarında oynanması gereken bir aksiyon oyunu olarak aklınızda bulunsun.



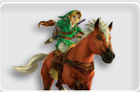
### Green Lantern
**PC, PS3, 360, DS**

Yeşil ampul isimli bir filmin oyunu bu listeye nasıl girdi biz de şaşırıyoruz, ama film oyunlarında son dönemdeki düzelmenin bir örneği kendisi.



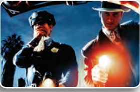
### Infamous 2
**PS3**

İstemediği halde yürüyen trafo haline dönüşen Cole, Türkçe seslendirmeli ve ilk oyundan oldukça üstün.



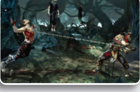
### Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
**3DS**

Birçoklarına göre tüm zamanların en iyi oyunu olan OoT, 3DS'e üç boyutlu ve oldukça gelişmiş olarak geri döndü.



### LA Noire
**PS3, 360**

LA Noire belki bir GTA 4 değil, ama şehir serbestliğinde bize sunamadıklarını, oyun dünyasına kazandırdığı şüpheli sorgulama ve delil toplama sistemiyle telafi ediyor.



### Mortal Kombat
**PS3, 360**

Son yıllarda çaptan düşen Mortal Kombat'ı sıfırdan başlatan ve oyunu hakettiği kaliteye geri kavuşturan, şahane bir rebootla karşı karşıyayız beyler!



### Assassin's Creed Brotherhood
**PC, PS3, 360**

Şimdiye kadar çıkmış tüm eklenti paketleri ve yeni çıkan "Da Vinci Disapperance"ı da içeren Brotherhood, PC'nin nimetlerinden sonuna kadar faydalanıyor.

## Augmentation teknolojisi Türkiye'ye geldi. Derhal nereni değiştirirsin?

1. *Ayak bileklerim! Bileklik takmadan spor yapabilmeyi özledim! - UMUT*
2. *Bel altını komple (aman yanlış anlaşılmasın!) değiştirsem, yürüme uzuvlarım davşan gibi zıplatabilse beni mesela... - ONUR*
3. *İlk önce SSK'nın yüzde kaç indirim yaptığını öğrenirim. İlaçları karşılıyo mu SSK ,ona bakarım. -OSMAN*
4. *Göbeksiz karın bölgesi - VOLKAN*
5. *Adonislerim - BERKANT*

## Film oyunlarında bir düzelme mi var ne? En çok hangi film oyununu oynamıştın?

1. *Sevmem film oyunlarını. Tek istisna Blade Runner, onu da oynayalı 15 sene olmuş. - UMUT*
2. *Tranformers'ın önceki film oyunlarını farklı platformlarda eğlenerek oynadım. Ama hayır, daha iyiye gidiş görmüyorum. - ONUR*
3. *Düzelme var mı bilmiyorum ama en çok oynadığım kesinlikle Space Jam. O ne oyundu bea! - TURGUT*
4. *Bıraksınlar bu işleri. Film çıkmadan önce siparişle oyun yapıyolar. Ayıptır. - OSMAN*
5. *Captain America fena olmamış. Lakin Raven'ın Wolverine'i hâlâ aklımda benim. Ne oyundu... - KAAN Ö.*

## Revelations'dan sonra Assassin's Creed serisi nereye uzanır sence?

1. *İkinci Dünya Savaşı. Hitler'i de Templar yaparlar. - MERT KUZUCU*
2. *Valla bu gidişle Ergenekon'a falan uzanmazsa iyi. - UMUT*
3. *2012 kıyamet vakti yaklaştığı için oyunun geneli Desmond'ın arayışı üzerine yoğunlaşacaktır. - TURGUT*
4. *Fransız İhtilali olabilir. Ama oyunun aslı daha çok Desmond'la günümüzde geçer diyorum ben açıkçası. - CAN*
5. *4 senede 4 oyun çıkardılar. Yeter artık. Ubisoft Montreal adam gibi bir Prince of Persia yapsın artık. - KAAN Ö.*

# STRATEJİ

### Shogun 2 Total War
**PC**
Bütün dünyayı yönettikten sonra sadece Japonya'ya dönmek kesecek mi diyorduk, kesiyormuş. Çok daha detaylı, çok daha güzel.

### Dawn of War 2: Retribution
**PC**
Strateji listemizin gediklisi Dawn of War 2, yeni eklenti paketi Retribution'la yeniden gündeme geliyor. Serinin en iyi eklentisi Retribution.

### Civilization 5
**PC**
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.

### R.U.S.E.
**PC, PS3, 360**
İsmi "hileli oyun" anlamına gelen bir oyunda efendi gibi taktik yapmayı unutun: RUSE'da en iyi kim kandırabiliyorsa o kazanıyor. Konsollarda da gayet rahat oynanan bir stratejimiz oluyor böylece.

### Starcraft 2: Wings of Liberty
Klasik
**PC, Mac**
Starcraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satranctır. 3 tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşünerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.

# DVO & ONLINE

### Minecraft
**PC**
Kutucuklardan ibaret bir dünya, henüz beta aşamasına bile geçmemiş bir oyun ve 2 milyondan fazla satış. İşte Minecraft'ın başarı hikayesi!

### Rift
**PC**
Hele şükür, World of Warcraft kalitesinde bir devasa online geldi. İnanılmaz genişlikteki yetenek ağacı ve "Rift" sistemiyle göz dolduruyor.

### Ceiron Wars
**PC**
Hem browser'da, hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Ceiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.

### Battlestar Galactica Online
**PC**
SyFy'ın unutulmaz dizisi BSG oldukça başarılı bir Free2Play olarak geri dönüyor. Şu anda beta aşamasında olsa da, bizden geçer not almayı başardı.

### DC Universe Online
**PC, PS3**
Hem PC hem de PS3'te oynanabilen çok az sayıdaki (iki) DVO'dan biri DC Universe. Eksikleri var, ama hangi DVO ilk çıktığında yoktu ki? Biz bayağı beğendik, siz de bir şans verin.

# YARIŞ & SİMULASYON

### DIRT 3
**PC, PS3, 360**
İyi bir yarış oyunu yapmak için pistin havaya uçması veya sürekli online yarışların gerekmediğini bize kanıtlıyor Dirt 3.

### Motorstorm Apocalypse
**PS3**
Kendine özgü yarış oyunlarında PS3 hız kesmiyor! Kıyamet gününde, yıkılmakta olan şehirlerde yarışma keyfini TV'lerimize getiriyor.

### Gran Turismo 5
**PS3**
Beş yıl beklememiz boşuna değilmiş. Dünyadaki tüm yarış türleri, 1000'den fazla araba ve müthiş bir oyun. GT5, bir Playstation 3 alma nedeni.

### ARMA 2: Arrowhead
**PC**
Allah Bohemia'dan razı olsun, onlar da olmasa askeri simulasyon açlığından tank paleti kemirmeye başlayacağız.

### Need For Speed Hot Pursuit
**PC, PS3, 360**
Son yıllarda çıkan NFS oyunları içinde en yüksek not ortalamasını, Criterion'un yaptığı Hot Pursuit alıyor.

# AYIN ALTIN OYUNLARI

Deus Ex Human Rev. — Child of Eden — Shadows of the Damn.

## ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

O değil de, YAAAA RAGE'İ NİYE ERTELİYORSUNUZ YAAAEEEEĞ!?

| | |
|---|---|
| **AĞUSTOS '11** | |
| Age of Empires Online | PC |
| Arcana Heart 3 | PS3, 360 |
| Bodycount | PS3, 360 |
| Child of Eden | PS3 |
| Deus Ex: Human Revolution | PC, PS3, 360 |
| Driver San Francisco | PC, PS3, 360, Wii |
| Madden NFL 12 | PS3, 360 |
| Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad | PC |
| Rise of Nightmares | X360 |
| Sword of the Stars II: Lords of Winter | PC |
| Tropico 4 | PC, 360 |
| **EYLÜL '11** | |
| Cave Story 3D | 3DS |
| Dead Island | PC, PS3, 360 |
| FIFA 12 | PC, PS3, 360, Wii, 3DS |
| Gears of War 3 | X360 |
| God of War: Origins Collection | PS3 |
| ICO & Shadow of the Colossus | PS3 |
| Might & Magic Heroes VI | PC |
| NHL 12 | PS3, 360 |
| Resistance 3 | PS3 |
| StarFox 64 3D | 3DS |
| Warhammer 40.000: Space Marine | PC, PS3, 360 |
| **EKİM '11** | |
| Ace Combat: Assault Horizon | PS3, 360 |
| Batman: Arkham City | PC, PS3, 360 |
| Battlefield 3 | PC, PS3, 360 |
| Dark Souls | PS3, 360 |
| Dead Rising 2: Off the Record | PC, PS3, 360 |
| Forza Motorsport 4 | X360 |
| Jagged Alliance: Back in Action | PC |
| NBA 2K12 | PC, PS3, 360 |
| Pro Evolution Soccer 2012 | PS3, 360 |
| Rage | PC, PS3, 360 |
| Ratchet & Clank: All 4 One | PS3 |
| The House of the Dead: OVERKILL - Extended Cut | PS3 |
| WRC: FIA World Rally Championship 2 | PC, PS3, 360 |

# SPOR & MENAJERLİK

### Fight Night Champions
**PS3, 360**
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikayesi hem de kariyer moduyla, bu sporla ilgilenmeyenlerce bile oynanabilir.

### NBA 2K11
**PC, PS3, 360**
EA'in NBA Elite serisini iptal etmesinin yegane sebebi, işte bu muhteşem oyundur. Gelmiş geçmiş en iyi NBA oyununa bulurun

### Football Manager 2011
**PC, PSP**
10 küsur yıldır her yıl alınır, her yıl beğenilir. FM serisinin her yıl alınmasının ardındaki sebepler araştırılmalıdır.

### FIFA 11
**PC, PS3, 360, PSP, Wii, DS**
Fazla söze gerek yok, EA Sports bu yıl da spor oyunlarının kralını yapmış. Bir futbol oyununa para verecekseniz, tercihiniz FIFA 11'dir.

### Sports Champions
**PS3 (Move)**
Move aldıysanız, yanında almanız gereken bir oyun Sports Champions. Hele arkadaşlarınızla birlikte oynarsanız, keyfi katlanıyor.

# MACERA & BULMACA

### The Next Big Thing
**PC**
Runaway'in yapımcılarından çılgın mı çılgın, çizgi film gibi, şeker gibi yeni bir adventure. Macera oyunu sevenler kaçırmamalı.

### Portal 2
**PC, PS3, 360**
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birisine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz anı tıkıştırmışlar.

### Gemini Rue
**PC**
Blade Runner'dan beri görmediğimiz güzellikte bir macera oyunu Gemini. Eski moda grafikleri, muhteşem seslendirmelerle süslemiş, çok da şahane olmuş.

### Spacechem
**PC**
Şimdiye kadar oynadıklarınızın zeka oyunu olduğunu mu zannediyorsunuz? Spacechem oynayın da görelim, kafanızda saç kalıyor mu 1 saatte.

### Stacking
**PC**
Tim Schaefer'ı Brütal Legend'la kaybettik sanarken, şahane bir geri dönüş yaptı! Stacking hayal gücünün sınırlarını zorlayan, muhteşem bir zeka ve aksiyon oyunu.

# GARİP TÜRLER

### Child of Eden
Yeni
**PS3, 360**
Müzik oyunlarının beğeneni kendine hastır. Ama müzik oyununu vücudunuzla oynamak tamamen yeni bir deneyim. Eğer Kinect'iniz varsa, direk yapışın Child of Eden'a.

### Terraria
**PC**
Minecraft'ın açtığı yoldan ilerleyen Terraria, iki boyutlu olmasına rağmen MC'den daha fazla "oynanacak şey" içeriyor. O zindana girmeyecektin dostum!

### DJ Hero 2
**PS3, 360, Wii**
Activision'ın müzik oyunları serisinin fişini çekmesinden sonra, elimizde kalan tek DJ'lik oyunu kendisi. Kıymetini bilelim.

### Osmos
**PC**
"Büyük balık, küçük balığı yutar"...Bu kadar basit bir oynanışın bu kadar zevkli bir oyun haline gelmesi inanılmaz.

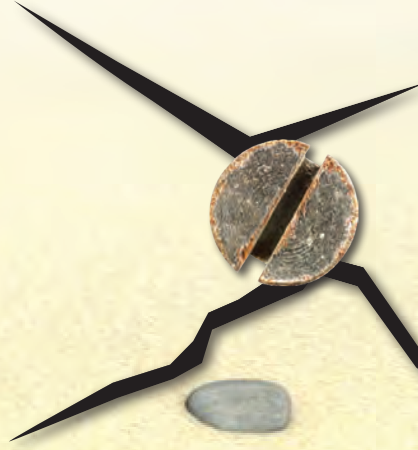
### Flower
**PS3**
Kesinlikle tüm zamanların en rahatlatıcı oyunu. Açın, kurulun karşısına ve dünyaları unutun!

# ORGANİZE SANAYİ



## YORUCU BİR AY

Öyle bir ay geçti ki hiç havanın sıcaklığından, nem oranının yüksekliğinden falan şikayet edecek halim yoktu. Bir sürü adayla yola çıktığım oyun dizüstü bilgisayarları testinde yaşadıklarımı yazsam herhalde roman olur. Donanım odasının her tarafından bir ekran parlıyor, her tarafta test yazılımları çalışıyor, bir yandan telefon çalıyor, ben de kablolara takılmadan iş yapmaya çabalıyordum. İşin içerisinde bir de tatil girince temmuzu ne kadar çabuk harcadığımı anlatamam. Allah'tan arada bir pencerelerden tatlı bir esinti Organize Sanayi'nin camlarından içeriye süzülüverip hem beni hem de tüm donanımları serinletiveriyordu da kendime geliyordum. Yazın son ayı geldi. Suyunu çıkarın. **-BURAK AKMENEK**





## DÖNÜŞÜM MUHTEŞEM OLDU

Geçen ay sınavıydı, okuluydu uğraştıktan sonra bu ay tüm gücümle Organize Sanayi'de boy göstermek oldukça keyifliydi. Fakat Organize Sanayi'nin camlarından içeriye süzen o tatlı esinti, Burak Usta'da yarattığı etkiyi bende yaratamadı maalesef. Alnımdaki boncuk boncuk terleri gören bu ayki geçici işçimiz Ozan, hazır gelmişken Organize Sanayi'nin az dışında serin bir yere bir masa kurdu benim için sağ olsun. Yazı orada geçireyim, kış geldiğinde kısmetse test sisteminin sıcaklığına sığınırım ben yine. Burak Usta'nın dediği gibi yazın son ayı geldi nasıl olsa, sonbahar gelince rahat bir nefes alacağız zaten (okullar açılacak yine ya, üff). **-MERT YİĞİT DOĞRU**



## Organize Sanayi Üretim Alanları

# OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ







BenQ XL2410T



HighPower 1200W Gold



Akasa Venom

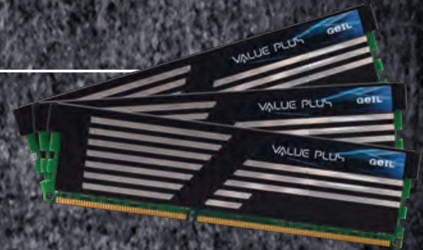






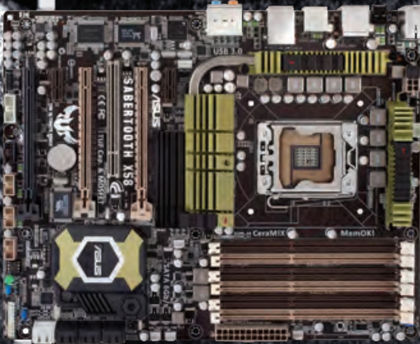
Intel Core i7-990X

Mach Xtreme MXSSD2MDS 120GB




Aerocool Xpredator

Geil Plus Value










Asus Sabertooth X58

CM Storm Spawn

Asus HD 6950 DirectCU II

AeroCool
intel CORE i7 inside
CM STORM ARMING THE GAMING REVOLUTION
GeIL®
MACH XTREME TECHNOLOGY

# MSI GT680R'e Oyun Dayanmıyor!

İYİNİN DE İYİSİ -BURAK AKMENEK

**OYUNGEZER'DE BU AY** okuduğunuz oyunları MSI'ın bizler gibi oyuncular için özel olarak tasarladığı GT680R'yle test ettik. Bu dizüstü bilgisayarı hiç bırakmak istemiyoruz. İşte bu ay MSI'la neler yaptık neler ettik, okuyun bakalım.







**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION**

Ayarlar

**En Uç:** Oyunda açılabilecek ne varsa sonuna kadar açtık. MSI zorlanmadı bile. Bir detay delisi olan böyle bir oyunda açıkçası bu kadar çok nesneyi çizerken zorlanacağını düşünüyorduk. Sonra oyuna daldık ve gerisini hatırlamıyoruz.

**Çok yüksek:** Anti-aliasing'i ve vertical sync'i kapattık. Anisotropic filtering'e bile dokunmadık. Ama zaten zorlanmayan bir sistemde bu defa güle oynaya oyun oynadık.

**DUNGEONS & DRAGONS: DAGGERDALE**

Ayarlar

**En Uç:** Hareketli sahnelerde bile 60 FPS'nin altına asla düşmedik. Zaten basit grafiklere sahip olan bu oyunda 1920x1080 çözünürlüğün altında oynamak oyundan hiçbir keyif alınamaması anlamına gelir.

**Çok yüksek:** Çözünürlüğü düşürdük ve zaten fıstık gibi oynadığımız oyun daha da akıcı bir şekilde oynanmaya başladı. MSI'ı balkona götürdük orada devam ettik. Böyle güçlü bir aletin kolayca taşınabilmesi ne büyük bir keyif bilemezsiniz, anlatılmaz yaşanır.



**HUNTED: THE DEMON'S FORGE**

Ayarlar

**En Uç:** Maalesef bu oyun kullanıcıya çok fazla detay vermiyor ve bu yüzden ayarları fazla değiştiremiyorsunuz. Fakat MSI en uç ayarlarda 60 FPS'nin altına düşmedi. Zaten karışık grafiklere sahip olan bu oyunu daha alt seviyelerde oynamak hiç keyif vermezdi.

**Çok yüksek:** Gölgeleri düşürerek oyunu daha kolay oynanabilir hale getirebilirsiniz. Ama zaten en uç ayarlarda bile zorlanmayan bir sistemi neden kısasınız? Oyun için yapılmış bir dizüstünde eğlenirken neden daha azını isteyesiniz? Özellikle bu oyunun seslendirmelerini dinlerken MSI'ın ses sisteminin keyfine daha da varacaksınız.



**AYARLARI NASIL YAPTIK?**

**En Uç: Oyunda aklınıza gelebilecek her türlü grafik ayarını sonuna kadar açtık. 1920x1080 çözünülürlük kullandık. Tüm ayarlarda ne olursa olsun 1920x1080 çözünürlüğü korumaya çalıştık.**

**Çok yüksek: Tüm grafik ayarlarını bir seviye düşürdük. Ayrıca her oyunda öne çıkartılan özelliklere göre ince ayarlara gittik. Yani aslında performans yerine her oyunda o oyunu nasıl keyifli oynayabileceksek o özelliklere yüklendik.**

**Elbette oyun deneyimini ölçümlemek için sadece ekran kartı performansı yeterli değil. Dynaudio ses sistemiyle harika bir ses kalitesi sunan MSI GT680R aynı zamanda oyuncu klavyesi ve ekranın kenarındaki LED'lerle tam bir oyun keyfi sunuyor. Hali hazırda PCMark Vantage dünya rekorunu elinde bulunduran bu canavarın performansını gelecek ay yeni oyunlarla test etmeye de devam edeceğiz.**




## Çakma Apple Store

ÇİNLİLERİN YENİ MARİFETİ

"Çakma" deyince akla gelen ilk isimlerden biri olan Çinliler, kanlı canlı sahte bir Apple Store'la kendi sınırlarını zorlamaya başladıklarını kanıtladılar. Bu arada dikkatinizi çekeyim, burada söz konusu olan uygulama dükkanı "AppStore" değil. Apple cihazların satıldığı mağaza binasından bahsediyorum. Çin'in ufak bir şehrine açılan bu Apple Store'da, çalışanların tişörtlerinden tutun da duvardaki posterlere kadar her şey orijinaliyle birebir örtüşüyor. Evet, biz de şaşkınız.



## Çöle Adını Yazdıran Adam

**ABU DABİ ŞEYHİ HAMAD BİN HAMDAN EL NAHYAN**

Oyungezer Şaka Gibi Haberler Bülteni, geçen aydan daha "şaka gibi" bir haberle karşınızda oyungezerler. Google Haritalar'a yakalanan bu görüntü, Abu Dabi Şeyhi Hamad Bin Hamdan El Nahyan'ın ismi. "Parası neyse veririz." deyip, boyu 1km'den 5 tane harfi yazdırmış kendisi. Yetmemiş, üzerine bir de bu harfleri su kanallarına çevirmiş. Görsele bakarsanız "H" ve A" harflerinin tamamının, "M" harfininse az bir kısmının suyla dolduğunu görebilirsiniz. Şahesere Google Haritalar'dan ya da Google Earth'ten bakmak isterseniz, arama çubuğuna "Abu Dhabi" yazmanız yeterli. Biraz yaklaşın, bu doğa harikasını siz de göreceksiniz! Saygı duyuyoruz şeyh beye.




# ASUS M5 A99X EVO

## AÇILIN YOLDAN, YENİ AMD ÇİPSETİYLE ASUS GELİYOR

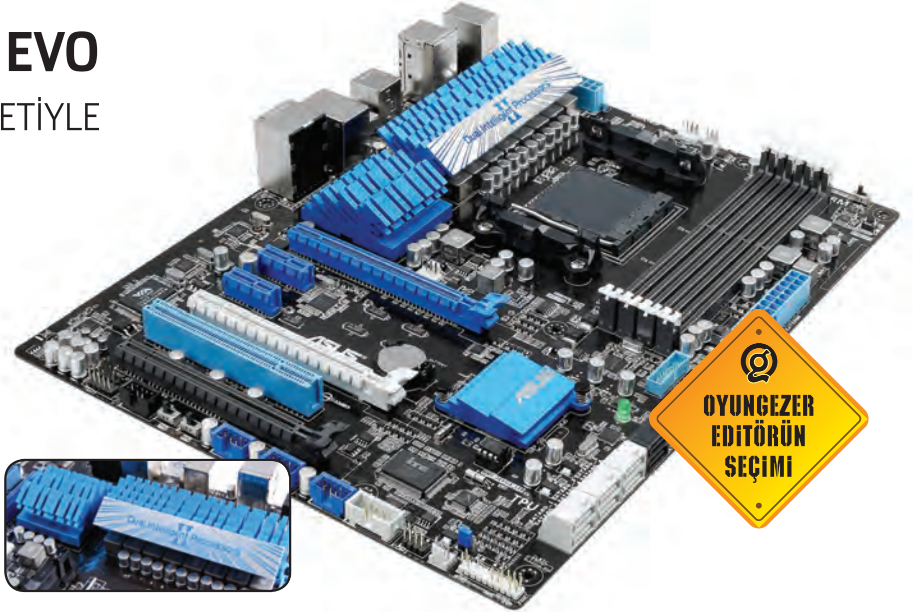
-MERT YİĞİT DOĞRU

**TAKİP EDİYORSANIZ** biliyorsunuzdur, AMD çipsetli anakartlar buralara Intel'lilerden daha nadir düşer. O nedenle biz de bu sayfalarda daha çok Intel çipsetli kartlara yer ayırmak zorunda kalırız çoğunlukla. Bu yüzden Asus M5 A99X EVO'yu karşımızda görünce pek bir sevindik. AMD'nin yeni 99X serisi çipsetiyle karşımıza çıkan ürün oldu kendisi. İnşallah devamı da gelir deyip başlayalım o vakit.

Kart, AMD'nin 990X (990FX ile 970'in ortanca kardeşi) çipsetini kullanıyor ve 8 çekirdeğe kadar olan AM3+ soket kullanan 32nm AMD Bulldozer FX işlemcilere destek veriyor. Bunun haricinde AM3 işlemcileri de kabul etmekten geri kalmıyor neyse ki. Yani elinizde halihazırda bir Athlon II ya da Phenom II varsa (Sempron'u saymıyorum), yeni işlemcinizi alana kadar ASUS M5 A99X EVO ile kullanabilirsiniz. Ama benim gibi AM2+ sokete uyumlu bir işlemciniz varsa şansınıza küsün (ben küstüm şahsen).

**MAVİLER NE DE YAKIŞMIŞ**

Anakartlarda, kırmızı-siyah ikilisinin ardından en sevdiğim renk kombinasyonlarından biri de mavi-siyahtır. Mavi soğutucusuyla siyah M5 A99X EVO da bu konuda bir istisna yaratmıyor neyse ki. Dingin, hoş bir hava katıyor kasanıza (Sanayi'de böyle anakartları inceledikten sonra eve gidip bilgisayarımın başına geçince ruh halim bozuluyor yemin ediyorum). Daha önce defalarca kez bahsettiğimiz çeşitli Asus teknolojileriyle overclock'çuları ihya eden, bu arada kararlı bir şekilde çalışmayı da elden bırakmayan anakartın bir diğer güzelliği de fareyle kolayca kullanılabilen ve temiz bir arayüze sahip olan BIOS'u. Eski BIOS'un soğuk ve korkutucu arayüzünden yavaş yavaş kurtuluyoruz artık.




NVIDIA kartlarımızla SLI, ATI kartlarımızla da CrossFireX yapabildiğimiz M5 A99X EVO, 32GB'a kadar DDR3 belleğe izin veriyor (2133MHz O.C.). Bunların yanı sıra 6 adet SATA 6, 4 adet de USB 3.0 (ikisi arka panelde, ikisi kasa bağlantısı olmak üzere) bağlantı noktaları oldukça yeterli. Anakartta bunların haricinde bolca USB 2.0 bağlantı noktası (toplam 14 adet), FireWire ve eSATA bağlantı noktaları da mevcut. PS/2 bağlantısını da görünce rahatlıkla söyleyebiliyorum ki, bağlayamayacağınız pek ürün yok yani kısaca Asus M5 A99X EVO'ya.

**DOZER GELİR HOŞ GELİR**

Asus sağ olsun, bu ay AMD'nin çipsetine değindik, yetmedi inceledik. Oldukça da memnun kaldık anakarttan. İşlemci tercihini AMD'nin Bulldozer'lerinden yapacaklara ya da AM3 soketli anakartını, geleceğe yatırım yaparak AM3+ bir anakartla değiştirmek isteyenlere gelsin bu parçamız: Asus M5 A99X EVO.

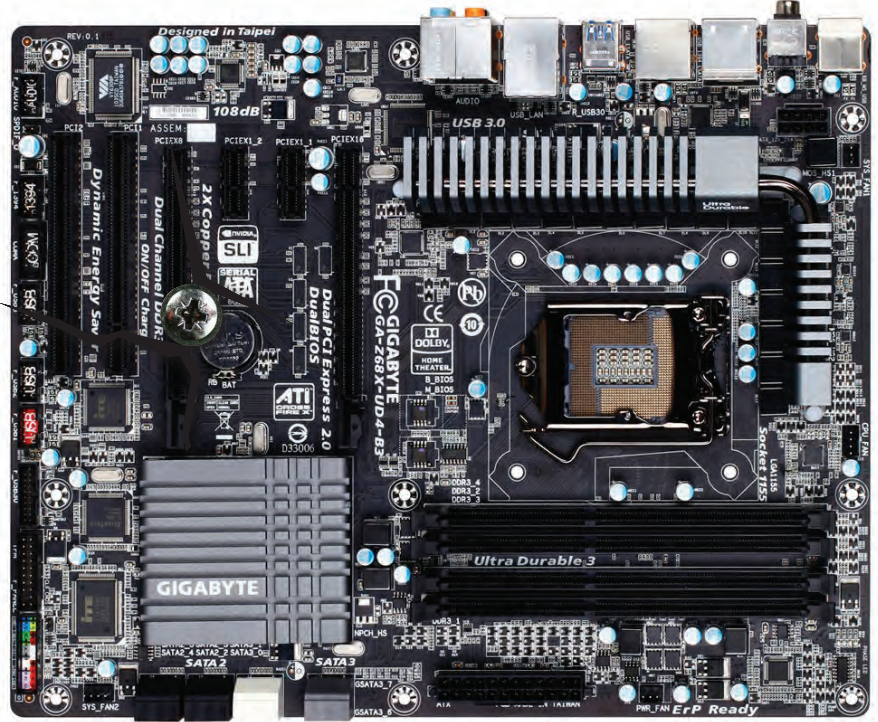
**İNCELEME**

**Performans: 4**
**Fiyat: 4**
**Artılar:** Kaliteli, şık, bol özellikli
**Eksiler:** Yok
**Üretici:** Asus www.asus.com
**İthalat:** Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
**Fiyat:** 200$ + KDV

# Gigabyte Z68X-UD4-B3

## SABREDEN DERVİŞ -MERT YİĞİT DOĞRU

**ORGANİZE SANAYİ'YE** gelen ilk Z68 çipsetli anakartı Burak Usta kapınca (Usta o olunca haliyle), sabırla bir sonraki Z68'i beklemeye karar verdim sevgili oyungezerler. "Sabreden derviş, Z68'i test edermiş." misali, aradan daha bir ay bile geçmeden kavuştum neyse ki çipseti kullanan bir anakarta. Gigabyte Z68X-UD4-B3 tüm beklentilerimi de karşılayınca, varın gerisini siz düşünün artık (sabrın sonu selamet).



### Bİ DOLU ÖZELLİĞİ VAR BUNUN

Anakart özellikleriyle dolup taşan kutusunun aksine, oldukça mütevazı bir görüntüsü var Z68X-UD4-B3'ün. Siyah ve mat gri renklerin egemen olduğu anakart, içi siyah boyalı kasanızın içinde oldukça şık görünecek. Hani nasıl desem, ateşli bir görünümden ziyade oturaklı bir havası var bu anakartın. "Efendi efendi işime bakarım." diyor. Ama bu işini kötü yaptığı anlamına da gelmiyor elbette. Z68'in tüm nimetlerinden faydalanması bir yana (Burak Usta'nın geçen ayki incelemesine alayım sizi), Gigabyte'ın da tonla teknolojisine sahip. Hemen bir bukle sunayım isterseniz: Daha önce defalarca kez bahsettiğimiz ve anakartın ömrünü uzatan Ultra Durable 3, BIOS'u fareyle tanıştıran ve kullanımı kolay Touch BIOS, Intel'in SmartResponse teknolojisini kolayca kullanabilmemizi sağlayan EZ Smart Response ve artık bölümlendirmeye gerek kalmadan 3TB ve üstü sabit disk önyüklemesini de destekleyen DualBIOS 3TB+. Tüm bunların yanı sıra üç kata kadar daha fazla güç sunan USB girişleri, overclock'çuları memnun edecek özellikleri ve enerji tasarrufu sağlayan teknolojileriyle her kesime hitap eden bir anakart Z68X-UD4-B3.

NVIDIA SLI ve ATI CrossFireX desteği bulunan kartın 4 adet bellek yuvası, 1066MHz'den 2133MHz'e ve 32GB'a kadar tüm DDR3 belleklerimize kucak açıyor. Sunduğu USB 3.0, eSATA 6 ve SATA 6 desteğiyle, uyumlu cihazlarımızla işini çok daha çabuk halletmesini de bilen ürün, sesini de Realtek ALC889 ses yongası vasıtasıyla çıkarıyor. Bunun haricinde bolca USB 2.0 bağlantı noktası bulunan (7+3 adet) anakartın FireWire bağlantı noktası da mevcut. Bağlayın bağlayabildiğinizi yani, gıkını çıkarmıyor kendisi (test ettik, onayladık, ağzı var dili yok Z68X-UD4-B3'ün).

### TAŞ GİBİ KART MAŞALLAH

Kısacası uzun ömürlü, sapasağlam ve bol özellikli bir anakart arıyorsanız, Gigabyte Z68X-UD4-B3'ü seçebilirsiniz. Intel Z68 çipsete geçmenin en iyi yollarından biri kendisi. Hadi şimdiden hayırlı olsun.

#### İNCELEME

**Performans:** 5
**Fiyat:** 4
**Artılar:** Uzun ömürlü, bol özellikli
**Eksiler:** Yok
**Üretim:** Gigabyte www.gigabyte.com
**İthalat:** Arena Bilgisayar, Endeks Bilişim
**Fiyat:** 245$

## Facebook Donanım Otomatları

### IT DEPARTMANININ DONANIM İHTİYACINA PRATİK ÇÖZÜM

Facebook, IT departmanı çalışanlarının donanım ihtiyaçlarını daha hızlı ve daha az maliyetli hâle getirmek için oldukça pratik bir yöntemle karşımıza çıktı geçen ay: Donanım otomatları. Çalışanların, ihtiyaç duydukları donanımları yaka kartlarını kullanarak alabildikleri otomatlar, hem zamandan hem de masraftan kurtarıyor şirketi. Alınan her donanım, çalışanların adına kayıtlı olduğundan, çalışanların fazladan parça alması da engelleniyor. Ne diyelim, her IT ofisine lâzım bunlardan bir tane. Gerçekten yaratıcı bir çözüm çünkü.



## iPad'e İki Yeni Üretici

### APPLE FOXCONN'A KUMA GETİRİYOR

"Digitimes" isimli bir internet sitesinin haberine göre Apple, iPad üretimi için Foxconn haricinde iki fabrikayla daha anlaşmak üzere: Quanta Computer ve Pegatron Technology (hatta rivayete göre Pegatron Techonogy, iPhone 5'in üretim hakları için de Apple ile anlaşmaya varmış). Adını daha çok kötü çalışma koşulları ve yaşanan intiharlarla duyuran Foxconn fabrikalarının birinde, geçtiğimiz aylarda yaşanan bir patlama sonucu Apple sevkiyatı gecikmişti. İşte bu gecikmenin bardağı taşıran son damla olduğu söyleniyor. Şimdilik Foxconn'la yollarını ayırmasa da Apple, ilerleyen zamanlarda firmayla çalışmayı tamamen bırakabilir.





# TT eSPORTS Shock

## TT ESPORTS'UN KULAKLIK GÜZELLEMESİ -MERT YİĞİT DOĞRU

Kulaklık incelemeyeli epey zaman oldu yahu. En son iki üç ay önce Tt eSPORTS'un Isurus'unu incelemiştim, hey gidi. Aradan geçen zamandan sonra kulaklık orucumu bozuyor ve yine Tt eSPORTS'tan Shock'ı sizlere takdim ediyorum oyungezerler. Kulaklarımızın pasını silmek için hızır gibi yetişti sağ olsun.

Tt eSPORTS, ürünleri kadar kutularına da oldukça özen gösteren bir firma. Şimdiye kadar gelen ürünler gibi Shock'un kutusu da ürünün albenisini artırıyor. Ürünü kutusundan çıkardığımdaysa, bu güne kadar karşıma çıkan en şık kulaklıklardan biriyle karşılaşıyorum. Katlanabilen yapısı, "D" şeklinde köşeli kulaklıkları, katlandığında hiç dikkat çekmeyen mikrofonu ve kırmızı "Tt" logolarıyla oldukça şık bir ürün Shock. Kalitesinin de oldukça üst düzeyde olduğunu söyleyebilirim (Bu arada kulaklığın beyaz versiyonu bir başka güzel).

**DENEME SÜRÜŞLERİ BAŞLASIN**

Tt eSPORTS Shock, başınızı tamamen saran bir kulaklık. O nedenle ilk taktığınızda biraz başınızı sıkıyor gibi hissetseniz de, alışmanız pek uzun sürmüyor. Kullandığım süre boyunca Tt eSPORTS Shock'la ilgili tek sıkıntım, taktıktan bir süre sonra kulaklarımın ufaktan sıcaklaması oldu. Fakat tüm bunlar kafa ve kulak yapısına göre değişeceğinden, siz iyisi mi almadan önce biraz kullanın oyungezerler.

Yüksek seviyede seste boğulmalar olsa da Shock, genel olarak bas ve tiz sesleri oldukça temiz aktarıyor. Bu arada aklıma gelmişken ekleyeyim, benim için hiçbir sıkıntı yaratmamış olsa da kimi kullanıcılar ses seviyesini yetersiz bulabilirler. Bana göre sıkıntı yoktu diyorum, çünkü kulaklık dış sesleri başarılı bir şekilde engelleyebildiğinden sesi köklemeye hiç gerek duymadım ben. Kablo üzerindeki uzaktan kumandayla açılıp kapatılabilen (ses seviyesi de buradan ayarlanabiliyor) ve gürültü engelleyici özelliği bulunan mikrofonun performansının da hayli yeterli olduğunu söyleyebilirim (test sistemi az dinlemedi beni test boyunca).

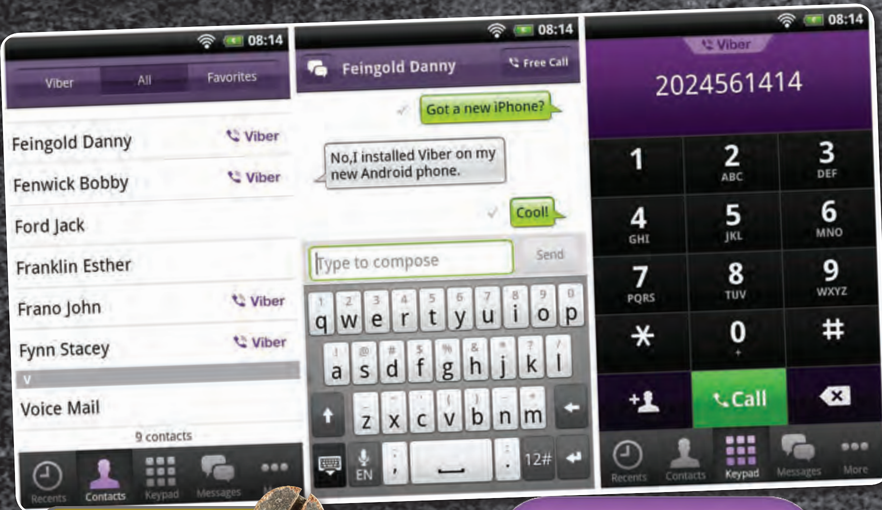


**PAS FALAN KALMADI VALLA**

Tt eSPORTS Shock geldi, kulaklarımız şenlendi oyungezerler. Çok sevdiğimiz kulaklığa, hak ettiği "Editörün Seçimi" plaketini vererek uğurladık biz de. Varsa kulaklık almak gibi bir düşünceniz, Tt eSPORTS Shock'u sepetinize rahatlıkla ekleyebilirsiniz.

**İNCELEME**

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
**Artılar:** Tasarım, kalite, ses kalitesi
**Eksiler:** Ses seviyesi bazı kullanıcılara yetersiz gelebilir
**Üretim:** Tt eSPORTS www.ttesports.com
**İthalat:** Vektron
**Fiyat:** 158,66 TL




## Viber

**ARTIK ANDROID'DE!**

Çok konuşup az ödeyenlerdenseniz ve bir akıllı telefonunuz da varsa, Wi-Fi ya da 3G bağlantıyla kullanılabilen Nimbuzz, Fring, WhatsApp gibi uygulamalardan birini kullanıyorsunuzdur muhakkak. Viber da geçen sene iOS'lu cihazlara çıkan benzer bir uygulama, ve artık Android'li telefon sahiplerinin hizmetinde. Eğer varsa (ben de bir tanesini almak için gün sayıyorum) Android'li telefonunuzdan Android Market'e girerek ücretsiz uygulamayı hemen indirebilir, arkadaşlarınızla bedava konuşup mesajlaşmanın tadını çıkarabilirsiniz.



## Toothpict

**ARKADAŞINI UTANDIRMAK İSTEMEYEN İŞGÜZARLARA**

Bu uygulamayı gördükten sonra "Acaba Sanayi Devrimi'nde yazılımlara da mı yer versem?" diye ciddi ciddi düşündüm oyungezerler. Bünyesinde o derece bir "şaka gibi"lik barındıran bir uygulama kendisi çünkü. Şöyle ki, iOS'lu bir cihazınız varsa ona hemen bir Toothpict yüklüyorsunuz. Sonra ortamlara akıyor, arkadaşlarınızla yemeğinizi yerken bir de görüyorsunuz ki arkadaşınızın dişinde maydanoz kalmış. Ama arkadaşınız bunun farkında değil ve yeşil yeşil gülücükler dağıtıyor etrafa garibim. "Utandırmayayım" diye düşünerek bunu ona uluorta söylemeye çekiniyor ve hemen telefonunuzu çıkarıp maydanozun yerini belirleyerek oluşturduğunuz resim dosyasını e-posta adresine atıyorsunuz. Eğer onda da Toothpict yüklü bir iPod Touch, iPhone ya da iPad varsa (ohoo...), ondaki uygulama arkaşınıza resmi ulaştırıyor ve arkadaşınızı uyarmış oluyorsunuz falan fişman. Sanayi Devrimi konusunda haklıyım di mi?

# Huntkey 90W Slim Evrensel Dizüstü Adaptörü

NARİN GÜÇ -MERT YİĞİT DOĞRU

Koca koca adaptörlere çok alışmışız. Hem de öyle çok alışmışız ki, insani boyutlarda üretilen adaptörler artık isimlerine bir de "Slim" gibi kelimeler ekler oldular. Aslında bana kalırsa bu adaptörler normal, diğerleri "Fat" olmalı (ama bana kalmıyor işte).

**GELELİM KONUMUZA**

Neyse, biz gelelim Huntkey 90W Slim evrensel dizüstü adaptörümüze. Dizüstü bilgisayarlarımız için 16mm kalınlığında oldukça şık, narin ve "taşınabilir" 90W bir adaptör bu. Daha önce de söylediğim gibi, bilgisayarınızın adaptörünü kaybetmişsinizdir, adaptör bozulmuştur ya da yanınızda taşıyamayacağınız kadar ağırdır... Böyle bir durumda Huntkey 90W Slim, işinizi layığıyla yerine getirecektir oyungezerler. Tabii bunun için dizüstü bilgisayarınızın marka ve modeline de uyması gerekiyor. Ürün, HP'den tutun da Lenovo'ya, Samsung'a, Fujitsu'ya ve Sony'ye kadar pek çok marka ve modelde dizüstü bilgisayara güç verebiliyor. Bunun için farklı dönüştürücüler de, adaptörün kutusundan çıkıyor zaten (tam listeyi ürünün internet sitesinde bulabilirsiniz oyungezerler).

Üzerinde bulunan USB bağlantısı sayesinde (5V) taşınabilir cihazlarınızı şarj edebileceğiniz adaptörün bir diğer özelliği de voltaj değerinin değiştirilebiliyor olması. Aşırı güç, voltaj, sıcaklık ve kısa devre korumaları da bulunan adaptör 100-240V AC giriş voltajına, 50/60Hz giriş frekansına ve 15-16V DC ile 18-19V DC çıkış voltaj değerlerine sahip (değiştirilebiliyor işte). Tüm bu sıkıcı teknik detayları paylaşıyorum ki, bilgisayarınıza hayat verecek adaptörü seçerken bir yanlışlık yapmayın. Hem size, hem de bilgisayarınıza yazık olmasın sonra.

**LAZIMSA DURMAYIN**

Kısacası dizüstü bilgisayarınız için bir adaptöre ihtiyacınız varsa, bu amaca yönelik alabileceğiniz başarılı ürünlerden biri de Huntkey 90W Slim. Beyaz renk seçeneğinin bulunduğunu da unutmadan söyleyeyim, bilgisayarınıza en uygununu seçersiniz. Şimdiden hayırlı olsun.




**İNCELEME**

**Performans: 5**
**Fiyat: 4**
**Artılar:** Taşınabilir, 5V USB girişi, ayarlanabilir voltaj
**Eksiler:** Yok
**Üretim:** Huntkey
**İthalat:** Mascom
**Fiyat:** 47.90$ + KDV

# WD TV Live Hub

HD İÇERİĞİNİZE DAHA GENİŞ BİR EV ALMAK İSTEMEZ MİYDİNİZ? -MERT YİĞİT DOĞRU

Artık neredeyse her ay öyle ya da böyle bir HD medya oynatıcıya yer verir olduk sanayide. Onca iş arasında gelip bizi kendi içeriğimizle eğlendiren güzel cihazlar bunlar (bir nevi tereciye tere satmaya benziyor biraz, evet). Bu ayki misafirimiz de WD TV Live Hub oldu.

**BENCE MİSAFİRLİĞİN UZUNU MAKBUL OLMALI**

Fırçalanmış alüminyum üstü ve piyano siyahı çevresiyle oldukça sade ve şık bir ürün bu. Elit bir havası var WD TV Live Hub'ın. Fişini prize takar takmaz bembeyaz ışıldayan WD logosu da bu elitliğin sembolü. Ön yüzünde güç tuşuyla bir adet USB bağlantısı bulunan cihazın diğer tüm bağlantı noktaları ardına gizlenmiş. Güç girişi, HDMI 1.4 bağlantı noktası, ikinci bir USB 2.0 girişi, ethernet, kompozit ve komponent bağlantı noktaları, hepsi derli toplu bir biçimde burada. Aktif soğutması bulunan WD TV Live Hub'ın fanı alt kısmında bulunuyor. Son olarak ürünü dilerseniz duvara da monte edebildiğinizi belirteyim.



Bağlantıları yapıp 1TB hafızaya sahip olan WD TV Live Hub'ı televizyonunuza bağladığınızda, tasarımdan gelen güzelliğin menülerde de devam ettiğini göreceksiniz. Tertemiz ve aradığınızı elinizle koymuş gibi bulabileceğiniz bir arayüze sahip ürünle resimlerinize bakmak, müziklerinizi dinlemek ve Full HD videolarınızla filmlerinizi seyretmek haricinde YouTube videolarına ulaşabilir, Facebook'ta takılabilir ya da Flickr'daki resimlerinize göz atabilirsiniz. İnternet erişimi için illâ kabloya da ihtiyacınız yok hem, dilerseniz USB girişlerinin birine uyumlu bir kablosuz adaptör de takabilirsiniz (uyum listesi ürünün sitesinde mevcut). WD TV Live Hub'ın USB klavye desteği sayesinde, özellikle Facebook'ta çok rahat edeceksiniz. Bu arada ürünün NetFlix'ten Pandora'ya pek çok servisi daha desteklediğini, fakat bu servisleri kullanabilmek için ABD'de ikâmet etmek gerektiğini belirteyim (arkadaş ne ABD'ymiş be).

**DAHA DAHA?**

Bitmedi, evet. DLNA özelliği de bulunan WD TV Live Hub, uyumlu cihazlara yayın da yapabiliyor. Ayrıca bir yandan Full HD bir film izlerken, diğer yandan aynı filmi başka bir cihaza aktaracak kadar da kudretli bir cihaz kendisi (WD'nin yalancısıyız). Tüm bunların yanı sıra video kameralarımızı ürüne doğrudan bağlayabiliyor, ücretsiz WD Photos uygulaması yüklü iOS ya da Android'li cihazlarımızla WD TV Live Hub'daki fotoğraflarımızı senkronize edebiliyoruz. Sözün kısası, yapamayacağımız şey yok bu ufak canavarla.

Bundan böyle odamda ve bilgisayarımlayım. Hatta bir netbook'um da olacak bu yaz büyük ihtimalle. Ama WD TV Live Hub gibi ürünlerle karşılaşınca hiçbirini gözü görmüyor insanın. HD içeriğinizi bir profesyonelin ellerine bırakmak istiyorsanız çok iyi bir seçenekle karşı karşıyasınız şu anda. Kaçırmayın derim (hele bir de ABD'de yaşıyorsanız tam sizlik bir ürün, valla bak).

**İNCELEME**

**Performans: 5**
**Fiyat: 2**
**Artılar:** Tasarım, kalite, yüksek depolama alanı ve daha niceleri
**Eksiler:** Yok
**Üretim:** Western Digital www.wdc.com
**İthalat:** Index
**Fiyat:** 449 TL





## Nokia Artık Birinci Değil

**YENİ KRALİÇE APPLE!**

Yılın son çeyreğini 487 milyon avroluk zararla kapayan ve son bir yıldaki satışları %20 oranında düşen Nokia, akıllı telefon pazarındaki birinciliğini Apple'a kaptırdı. Nokia'nın son çeyrekteki 16.7 milyonluk akıllı telefon satışına rağmen 20.3 milyonluk iPhone satışı ile kral koltuğuna oturan Apple'da yüzler gülerken, Nokia da umudunu yitirmiş değil. Firma, beklenen patlamayı yeni çıkacak olan MeeGo'lu ve Windows Phone 7'li telefonlarla yaşayacağını düşünüyor. Bu arada gerilerden bastıran Android'i de unutmamak gerek elbette. Ne olursa olsun bu işin bize yarayacağını ve gelecek aylarda bu üçlü arasında büyük çekişme izleyeceğimizi tahmin etmek çok da zor değil.






## Windows 7'nin Rekoru

**MICROSOFT'TA YÜZLER GÜLÜYOR**

Windows Vista'dan sonra kullanıcılara hayat öpücüğü gibi gelen Windows 7, rekordan rekora koşuyor. Microsoft CEO'su Steve Ballmer, daha önceden 150 milyonu, sonrasında da 240 milyonu geçen Windows 7 satış rakamının son olarak 400 milyonu da aştığını açıkladı. Böylece Windows 7, dünyanın en hızlı satan işletim sistemi unvanını elde etmiş oldu. Hak ettiği başarıdan dolayı Microsoft'u ve Windows 7'yi kutluyor, darısı Office 2010'un başına diyoruz (o da en son 100 milyonu aşmıştı).

# CORSAIR Gold AX850

## TAM MODÜLER KASA KORSANI -MERT YİĞİT DOĞRU




Bu ay iki gemisiyle Organize Sanayi'ye demir atan Corsair'i ilk gördüğümüzde, ne yalan söyleyelim biraz korktuk. Aklımızdan türlü türlü senaryolar geçirirken bir de baktık ki bu karizmatik korsanların asıl amacı bize sınırsız oyun keyfi yaşatmakmış meğer. Yol yorgunuydular bir de, hemen içeri buyur ettik biz de.

**KABLOSUZ GÜÇ KAYNAĞI**

Corsair Gold AX850, 850W tam modüler bir güç kaynağı. İnce uzun kutusundan çıkar çıkmaz ilk fark ettiğim şey, güç kaynağının üzerinde hiç kablo olmaması oldu. Tam modüler muhabbeti de buradan geliyor işte. Corsair, ürünün kabloları ve kendisi için iki farklı taşıma çantasını kutuya eklemiş, iyi de etmiş. 120mm'lik sessiz bir fana sahip güç kaynağı, terini rahat rahat atarken sükûnetini de hiç bozmuyor. Bu sessizliğini de Hybrid Silent Fan Control özelliğine borçlu kendisi. Bu teknoloji sayesinde %20'lik yüklenme oranına kadar çalışmayan fan, %50'lik yüklenmede de sadece 16dBA ses seviyesinde çalışıyor. Tabii sonrasında da ne kadar yüklenilirse o kadar hızlı çalışan fan, yine de rahatsız etmiyor kulakları.

Aktif PFC özelliği de bulunan Corsair Gold AX850, 80+ Gold sertifikasıyla %90 verimlilik oranına sahip. Kısa devre ve voltaj koruma özellikleriyle bileşenlerimizi koruyan güç kaynağı, Japon yapımı kapasitörleriyle de uzun ömürlü. SLI sertifkası da bulunuyor. Ne ararsak var maşallah kendisinde.

**HER ARADIĞIMIZI BULDUK VALLA**

Corsair Gold AX850, 850W civarı güç isteyen bileşenlerinize yapabileceğiniz en büyük iyilik olabilir (Hayır efendim korkudan söylemiyoruz, ne münasebet? İyi bir korsan o). Güçlü, sessiz, uzun ömürlü ve güvenilir bir güç kaynağı ne de olsa. Varsa düşünceniz, seçenekleriniz arasına gönül rahatlığıyla ekleyebilirsiniz.

**İNCELEME**

**Performans:** 5
**Fiyat:** 1
**Artılar:** Uzun ömürlü, sessiz, güvenilir
**Eksiler:** Yok
**Üretim:** Corsair www.corsair.com
**İthalat:** Dijital Trend
**Fiyat:** 317$

# CORSAIR Obsidian Series 800D

## KULE GİBİ MAŞALLAH -MERT YİĞİT DOĞRU

Corsair'in bu ayki Organize Sanayi çıkartmasının diğer ayağı olan Corsair Obsidian Series 800D (Obsidan 800D diyelim kısaca), Organize Sanayi'ye adım atar atmaz test sistemimizle aralarında bir gerginlik oluştu nedense. Kasanın sert bakışına, test sistemi de aynı şiddette bir bakışla cevap verince baktım ortam gerilmeye başladı, konuyu değiştirerek çektim yanıma Obsidian 800D'yi. Yoğun atmosfer dağılınca, o da başladı anlatmaya...

Çok sade bir tasarımı var Obsidian 800D'nin. Birazdan sayacağım özellikleriyle en sıkı oyuncu kasalarıyla aşık atabildiğini ispatlamasına rağmen bu denli düz bir tasarıma sahip olması kimi kullanıcıların hoşuna gitmeyecektir. Fırçalanmış alüminyum ön yüzünde, 5.25" sürücü yuvalarını örten kapaklar haricinde iki tane daha kapak bulunuyor kasanın. En üstte, güç tuşunun yanındaki kapak 4 adet USB girişini, ses giriş çıkışlarını ve reset tuşunu gizliyor. Alttaki büyük kapağı kaldırdığımdaysa 4 adet 3.5" sürücü çekmecesi görüyorum (tek dokunuşla sabit disklerimizi kolayca çekip çıkarabiliyoruz burada. Ayrıca kapağın yönünün değiştirilebildiğini de ekleyeyim). Bunların haricinde göze batan diğer tasarım ayrıntıları da, üst kısmındaki 3 adet 120m'lik fan yuvasıyla yan kapakta bulunan ve Corsair logosundan esinlenilerek tasarlanan pencere sadece. Kısacası yırtıcı oyuncu kasalarının yanında tasarım açısından bir hayli sönük kaldığını söyleyebilirim ürünün.

**ASIL HİKÂYE İÇ KISIMDA BAŞLIYOR LÂKİN**

Yan kapağı çıkarıp kasanın içini gün yüzüne çıkardığımdaysa, bileşenlerimizden en üst düzeyde performans almamız için düşünülmüş tonla ayrıntıyı görünce afalladım valla ne yalan söyleyeyim oyungezerler. Siyaha boyanmış kasanın içi, üç farklı bölmeden oluşuyor. Ana bölmede anakart, ekran kartı ve 5.25" yuvaları (5 adet), alt bölmede güç kaynağı, yan bölmedeyse 3.5" sürücü yuvaları (4 adet. 2 adet de alt bölmede) bulunuyor. Önemli olansa, bu üç bölmenin de kendi soğutmalarına sahip olması! Altta güç kaynağı kendi halinde takılırken, yan taraftaki 3.5" sürücüler kendi 140mm'lik fanlarının tadını çıkarıyorlar. Kasanın altından havayı çeken bir diğer 140mm'lik fan da, ana bölmedeki bileşenlerin terini atmasına yardım ediyor. Burada bulunan ve gerektiğinde kolayca çıkarılabilen toz filtresi sayesinde de Obsidian 800D'nin içi bir parmak toz tutmuyor evdeki kasam gibi (neler çektiğimi bir ben bilirim bu yüzden).

Obsidian 800D anlatmaya, ben de şaşırmaya devam ediyorum. Kasanın bir diğer güzelliği de, kabloları anakartın arkasından geçirmemize yarayan delikler. Ortada tek bir tane bile kablo kalmayacağından kasanın iç görünümünü güzelleştirmesi bir yana, sağlıklı bir hava akımı da sağlanmış oluyor böylece. Hava akımı demişken, klips sistemine sahip olmayan ve montajında anakartın sökülmesi gereken soğutucular var ya hani. Obsidian 800D'de, anakartı yerinden etmeden de montaj edilebiliyorlar. Böylece bir soğutucu montajı için kırk takla atmak yerine, anakartın arkasındaki kapağı kaldırıyor ve işimizi kolayca halledebiliyoruz. Kasanın su soğutmaya da tam destek verdiğini belirteyim.

**SEVDİM SENİ BİR KERE...**

Pek belli etmese de, dev cüssesinin içinde tam bir oyuncu yatıyor Obsidian 800D'nin. Bileşenlerinize gözü gibi bakacak sade bir kasa arıyorsanız, doğru incelemeyi az önce okudunuz. Oyuncu ruhlu olduğunu biraz dıştan da gösterseymiş tadından yenmeyecekmiş ama (gerçi bu da benim kişisel yorumum, tasarımını beğenenler de çıkacaktır elbette). Hayırlı olsun şimdiden.



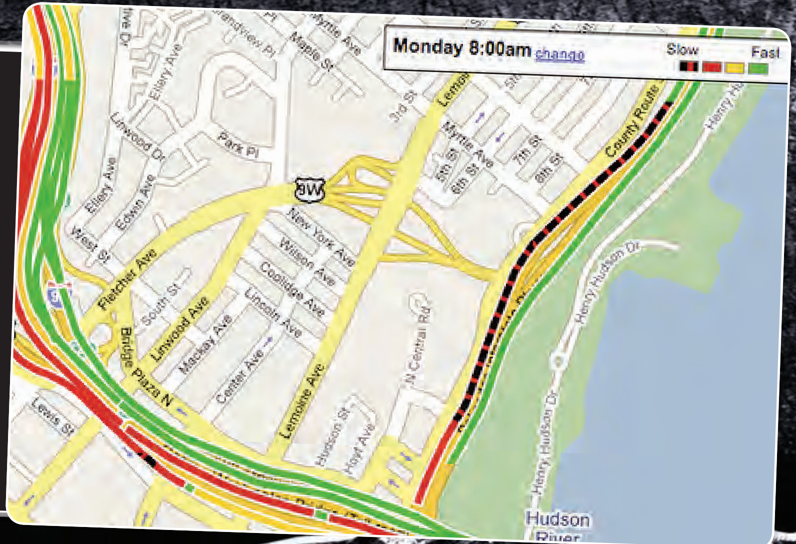

**İNCELEME**

**Performans: 5** ★★★★★
**Fiyat: 1** ★
**Artılar:** Saymakla bitmez
**Eksiler:** Fiyatı tuzlu, tasarımı herkesin hoşuna gitmeyebilir
**Üretim:** Corsair www.corsair.com
**İthalat:** Dijital Trend
**Fiyat:** 506$

## Canlı Trafik ve Yol Bilgisi Google Maps'te

**GOOGLE MAPS AVRUPA VE ABD'DE**

Google Haritalar demedim o nedenle bakın, Google Maps dedim. Çünkü canlı trafik ve yol bilgisi, ne yazık ki bizim Türkiye'de kullandığımız Google'ın Haritalar servisinde mevcut değil. Avrupa'daki kimi şehirlerde ve Amerika'da (arkadaş her şey de Amerika'da be) yaşayan kullanıcılar gidecekleri yol hakkındaki bilgileri mobil cihazlarıyla Google Maps'ten kontrol ederken, biz hiçbir şey olmamış gibi devam edeceğiz yani. Bunun nedeniyse bizim belediyelerin, bu bilgilerini üçüncü kişi ya da kurumlarla paylaşmak istememesi. Google'ın kabahati yok yani ortada sizin anlayacağınız.






# OYUNGEZER BARİSTA SUNAR; DE'LONGHI PRIMADONNA AVANT ESAM 6700

KAHVENİZE AROMA İSTER MİSİNİZ EFENDİM?-OZAN ÖZKAN



**MOTORLU KAHVE DEĞİRMENİNDE** kırılan çekirdeklerin sesiyle, basıncı giderek artan buharın tatlı sesi birbirine karıştı. Önce birkaç damla kahve aktı fincana. Her damla ile daha da arttı heyecan. Ve sonunda sanki çölde bulunan yeni bir kaynak gibi hissettirdi musluktan akan kahve. Havaya karışan kahvenin kokusu bir kat daha artırdı daha bir yudum bile almadığım kahvenin tadını. Ama kahve durduğunda, fincanı alıp nefis kokusunu iyice burnuma çektikten sonra sıcak olmasına aldırış etmeden bir yudum aldım. Acı. Yok, ağzım yanmadı. Makinenin "normal ayarı" benim için biraz acı geldi. Neyse ki dokunmatik ekrana birkaç tıklama ile istediğim tada rahatça ulaşabiliyormuş. Bir de Cappuccino deneyeyim dedim. Ekrandaki uyarıya göre süt sürahisini yerleştirmem gerekiyormuş. Daha önce kullandığım makinede süt köpürtmek için sürahiyi buhar çıkışında tutmak lazımdı. Aslında ilk başta sıcak buharın soğuk sütle karşılaştığındaki keskin çığlığın yerine yavaş yavaş geçen sıcak süt kokusunu beklemek gerçekten keyiflidir. Ama bu makinede her şey otomatik olduğundan biraz eksiklik hissettim. Her şey hazır olduğunda tekrar ekrana dokundum. Buharın sesi arttığında birden sürahinin sol tarafından sıcak süt fışkırmaya başladı. Baya bildiğiniz gibi fışkırdı, tezgah, duvar ne varsa süt oldu. O panikle ekranda bulabildiğim tüm iptal düğmelerine bastım ve bir şekilde durdurmayı başardım. Sonradan fark ettim ki meğer şema da temizleme aparatı gibi görünen ve takmayı unuttuğum hortum sütü ve köpüğü de fincana otomatik olarak dolduruyormuş. Ama benim kişisel süt/köpük miktarı tercihim ne olacak diye hayıflandım tezgahı silerken. Tam otomatik derken gerçekten de tam otomatik demek istemişler. Sadece fincanını koy ve istediğin kahveyi ayarla. Sertliği aroması ve sütü ayarlarına göre fincanında. Bir şeker koymuyor, o da olsa hepsi bir arada olacakmış resmen. Tabii benim gibi "elim değmedikçe istediğim kahveyi veremez bir makine" deseniz de bir ofiste herkesin kendi istediği tadı ayarlamak için uğraşacağı süreyi de düşünmek lazım. Bu nedenle De'Longhi PrimaDonna Avant ESAM 6700, Türk kahvesi hariç her türlü kahveyi tam otomatik ve kaliteli bir şekilde hazırlamak için yaratılmış. Makineyi kullanmaya başlar başlamaz geldi siparişler zaten. Ofiste neredeyse herkes kahve seviyor. Özellikle derginin çıkışına yakın akşam çalışmalarında bol bol tüketiyoruz doğal olarak. Akşam geç saatlere süren toplantılarda da birbiri arkasına espresso servisi yapmak bir yerden sonra kaçınılmaz oluyor.

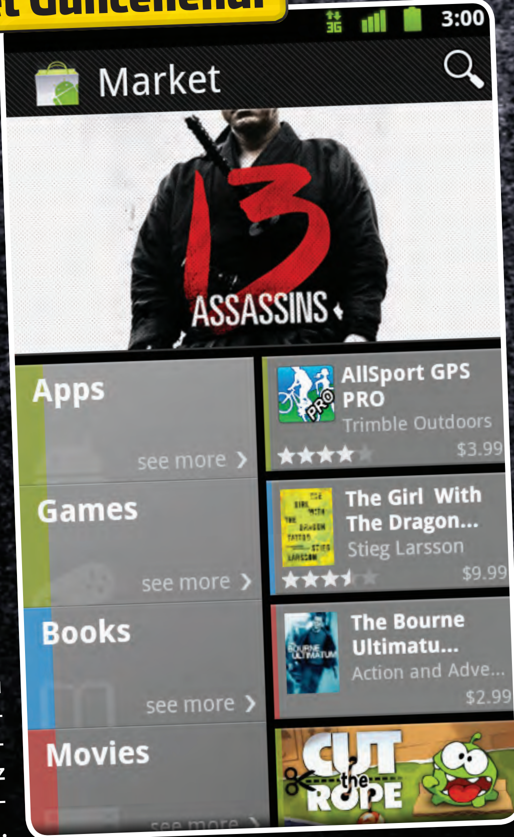
Herkesin sevdiği sertliği ve tadı öğrenince müşterilerim için her şey kolaylaşıyor zaten. Servis kalitemi artırmak için ne yapabilirim diye düşünürken keşke şu köpük sistemi manuel olsaydı, ben de şekil çizerdim diye düşünmeye başladım. Ama ne yazık ki öyle bir seçenek bulamadım. Bu arada temizlik uyarısı verince baktım kahve posasının toplandığı hazne dolmuş. Çöpe atmak üzereyken aklıma iyi gübre oldukları geldi. Ben de Volkan'ın kurabiyeye benzettiği posa parçalarını bizim bahçedeki çiçeklerin etrafına boşalttım. Bakalım coşacaklar mı diye her gün kontrol ediyorum. Bu gidişle sanırım diğer bahçelere de gübre ihraç etmeye başlarız. Hoş henüz piyasaya açılmadık. Sadece üyelere kahve servisimiz var. Ama şu anki sipariş sayıları oldukça umut vaat ediyor. Belki ileride yanına bir tane daha alırız derken fiyatına bir bakalım ve hepimizin ağzı açık kalsın. Yaklaşık 4000TL (KDV dahil) piyasa fiyatı var. Ne diyordum bu tam otomatik De'Longhi PrimaDonna Avant ESAM 6700 tek başına rahat rahat ofisi idare eder yahu. Ama unutmayın her tür kahveyi el değmeden tam olarak hazırlayan bu makineyi kullanmak için bir baristaya ihtiyacınız olmayacak. Dokunmatik ekranına dokunup sanki herşeyi siz yapıyormuş gibi hava atabilirsiniz misafirlerinize. Yaptığınız kahvenin tadı da her daim aynı kalitede olacağından bir süre sonra gelecek iş tekliflerini bekleyebilirsiniz lattenizi yudumlarken. Ayrıca makine çok şık olduğundan siz siz olun De'Longhi PrimaDonna Avant ESAM 6700'ü göz önünde bir yere koyun. İsmi bile havalı değil mi?



## Android Market Güncellendi

**YENİ ARAYÜZÜ BİRAZ WINDOWS PHONE 7'YE BENZEMİŞ SANKİ**

Google'ın Android telefonlar için içerik sağladığı servisi Android Market güncellendi. Değişen arayüzüyle Windows Phone 7'yi andıran mağaza, artık film izleme (online ya da indirerek) ve kitap indirme servisi de sunuyor. Ama hemen sevinmeyin oyungezerler, çünkü bu servislerden şimdilik sadece Amerikan kullanıcılar faydalanabiliyor (ve nedense hiç şaşırmıyoruz). Tüm bunların yanı sıra "Editörün Seçimi" ve "İşçinin Seçimi" gibi farklı gruplandırmalara da kavuşan yeni Android Market, Android 2.2 ve üstü yüklü olarak gelen telefonlarda kullanılabiliyor sadece, bilginize (telefonunuz otomatik güncelleme yapmıştır zaten çoktan).







## Google Photovine

**FOTOĞRAF EKİP FOTOĞRAF BİÇECEĞİMİZ SOSYAL AĞ PLATFORMU**

Sosyal ağ platformları yeni yeni fikirlere açılıyor artık. Hani ilk başta "Ne yapıp ettiğimizi yazdığımız, fotoğraf falan paylaştığımız bir şey" iken bugün, Google Photovine gibi bambaşka servisler çıkıyor karşımıza. Şimdilik üzerinde sadece davetiye talebi ve bir tanıtım videosu olan "photovine.com" adresinden ulaşılabilecek olan platformda (tahminim, Android ve iOS'lu cihazlar için uygulaması da olacak) her şey, bir tema belirleyip ona göre bir resim yüklemenizle başlıyor. Sonrasında tanıdığınız ve tanımadığınız insanlar da bu temanın altını kendi resimleriyle dolduruyorlar. İlginç bir konsept kısaca Photovine. Beklenen ilgiyi görüp görmeyeceğiniyse zamanla anlayacağız (gidip bi bakın bakalım, açılmıştır belki dergi elinize ulaşana kadar).

# Edimax 3G-6218n

## MOBİL 3G'Yİ MOBİL PAYLAŞAN ROUTER -MERT YİĞİT DOĞRU







**3G BAĞLANTISI İYİCE** yaygınlaşmaya başladı artık. İstediğimiz yerde hızlıca internete bağlanmamızı sağlamasının yanı sıra kimi kullanıcılar ADSL hattıyla, kablo karmaşasıyla falan uğraşmamak için evlerinde bile 3G modemler kullanır oldular. Fakat eğer kullanılan 3G modemde bağlantıyı kablosuz paylaşma özelliği bulunmuyorsa bu, diğer kullanıcılar için problem demek. Bu problemin çözümü de Edimax 3G-6218n gibi router'lardan geçiyor işte.

**BENCİL OLMAYIN...**

Edimax 3G-6218'i, 3G bağlantıyı paylaşan klasik bir router'dan ayıran en büyük özelliği, şarj edilebilir lityum polimer pillere sahip olması. Yani çalışmak için "illâ da adaptörüm" diye tutturmuyor ki bu da ekstra esneklik sunuyor kullanıcıya. Bu da pili dolu bir Edimax 3G-6218'iniz ve 3G bir modeminiz varsa, yaklaşık 4 saat boyunca arkadaşlarınızla dağda bayırda (abartmayalım da, parkta bahçede diyelim biz ona) internetin keyfini ayrı ayrı çıkarabilirsiniz demek. 3G modeminiz yoksa da üzülmeyin, aynı görevi Nokia, HTC, iPhone, BlackBerry ve Sony Ericsson marka akıllı telefonunuza da verebiliyorsunuz. Eğer 3G bağlantının bulunmadığı yerlerde kablolu modeme de hayır demeyen router'ın, 3.5G desteği de var (14.4Mbps'e kadar). Kaçarınız yok yani, internet bağlantınızı öyle ya da böyle paylaşacaksınız.

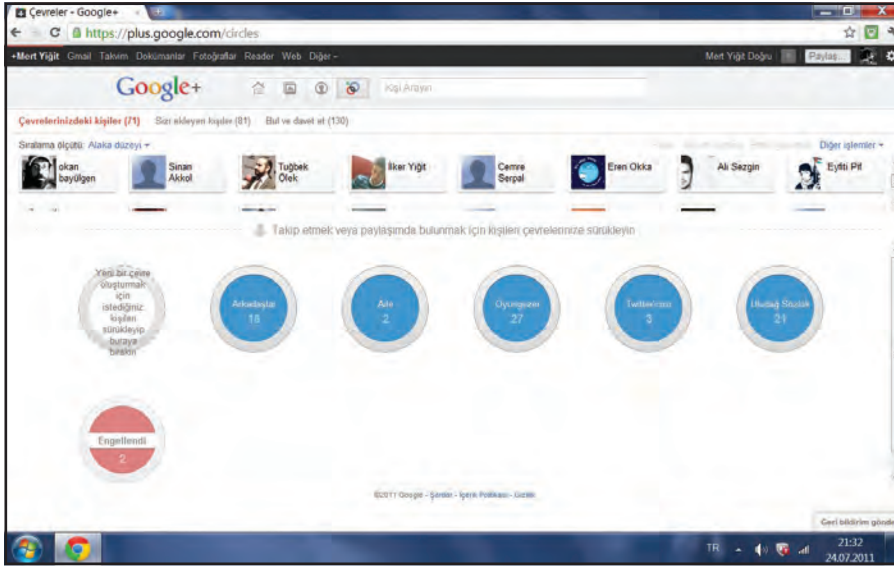
802.11n kablosuz standartları destekleyen inci beyazı router, daha önceki Edimax ürünlerinde de bolca adından söz ettiren WEP, WPA, WPA2, dinamik DNS, port önceliği, MAC/IP filtreleme, URL engelleme, sanal sunucu ve DMZ özelliklerine de sahip. Böylece işini yaparken güvenliği de hiçbir şekilde elden bırakmadığını kanıtlıyor bize 3G-6218n.

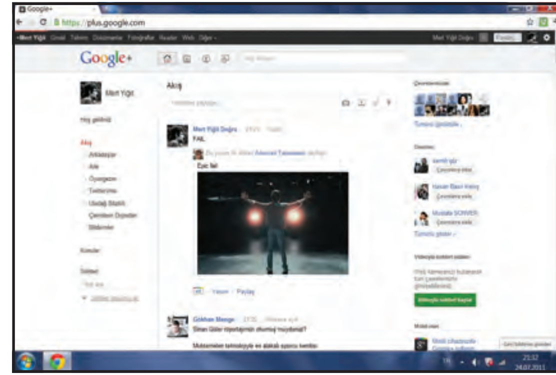
**...PAYLAŞIN GİTSİN İNTERNET BAĞLANTINIZI**

Organize Sanayi'nin kapısını çalan her Edimax ürününden memnun kaldık şimdiye kadar. Edimax 3G-6218n de bir istisna yaratmadı neyse ki. Arkadaşlarınızı 3G bağlantınızdan mahrum etmek istemiyorsanız, piyasadaki en iyi 3G router'lardan biriyle karşı karşıyasınız benden söylemesi.

### İNCELEME

**Performans:** 5 ★★★★★
**Fiyat:** -
**Artılar:** Şarj edilebilir pilleri, gelişmiş güvenlik özellikleri
**Eksiler:** Yok
**Üretim:** Edimax www.edimax.com
**İthalat:** Mascom www.mascom.com.tr
**Fiyat:** Belli değil







# Google+

## SOSYAL AĞLARA GOOGLE'IN "POZİTİF" YAKLAŞIMI - MERT YİĞİT DOĞRU

"Sosyal ağ" kavramını bugünkü konumuna getiren ve de an itibarıyla bu alanın en popüleri olan sitenin Facebook olduğunda hemfikiriz sanırım. Fakat bu, Facebook'un dokunulmaz ve vazgeçilmez bir site olduğu anlamına da gelmiyor tabii ki. Gün geçtikçe daha da önem kazanan "sosyal ağ" pastasından olabildiğince büyük paylar çıkarabilmek için diğer firmalar da uzunca bir süredir çalışıyorlar. Bu çalışmaların sonucunda da ortaya çok güzel ürünler çıkıyor. Google'ın, "Gerçek hayattaki paylaşım, web için yeniden düşünüldü." sloganıyla yayına sunduğu Google+ gibi mesela.

**DAVETİYE YOK MU DAVETİYE?**

Yayınlandığı ilk günün gecesi elime geçen davetiyesi sayesinde (Google'ın pek çok servisi gibi, Google+'a da ilk etapta davetiyeyle kayıt olunabiliyor) yaklaşık bir aydır kurcalayabildiğim site hakkında söyleyebileceğim tek şey şu ki, Google+ "olmuş". Birazdan ayrıntılarına gireceğim tertemiz ve kolay kullanılabilir arayüzü ve sunduğu pek çok kullanışlı özelliğiyle, Facebook'un karşısında ayakları yere sapasağlam basıyor Google+'ın. Bu arada sitenin, Facebook'tan "esinlendiği" pek çok özelliği ve tasarım ayrıntısı da olduğunu ekleyeyim. Kimileri bu durum için "Google'ın Facebook'tan çaldığı..." gibi cümleler kursa da, buna ben katılmıyorum oyungezerler. Sonuçta bu iki sitenin de amacı aynı olduğundan, arada benzerlikler ve esinlenmeler olması kadar doğal bir şey yok bana kalırsa.

Google+'ı ilk açtığımda, Facebook'a oldukça benzer bir ana sayfa çıktı karşıma. Burada, çevrelerimize eklediğimiz arkadaşlarımızın paylaşımlarını takip edebiliyor, yorumda bulunabiliyor, yeniden paylaşabiliyor ya da +1'leyip beğenebiliyoruz (Google'ın +1 butonu pek çok sitede ve Google aramalarında da mevcut). Hazır lafı geçmişken Google+'ın en çok öne çıkan ve iyi düşünülmüş bir özelliği olan "çevre"lerden bahsedeyim ilk önce. Site, hayatımızda farklı konumları olan arkadaşlarımızı (iş arkadaşları, üniversite arkadaşları vb.) ve ailemizi farklı çevrelere ekleyerek gruplandırmamızı sağlıyor. Böylece her çevrenin kendi ortamı oluyor, hangi çevrede nelerin paylaşıldığını ayrı ayrı görebiliyoruz. Asıl güzellikse, bu farklı gruplardaki arkadaşlarımıza farklı şeyler paylaşabiliyor olmamız. Böylece hem daha özel, hem de bazı çerçevedeki arkadaşlarımızın ya da ailemizin görmesini istemediğimiz paylaşımlarda bulunabilmek mümkün oluyor. Paylaşımları herkese açmak ya da birden çok çevre seçme imkânımız da var elbette. Dilersek çevre olayına hiç girmeyebiliyoruz bile yani. Ek olarak, "Çevrelerin Dışından" sekmesiyle hiç âlâkamız olmayan kullanıcıların da paylaşımlarını görebildiğimizi belirteyim. "Ne yapayım elâlemin paylaşımını." diyebilirsiniz ki haklısınız. Bana da oldukça gereksiz geldi çünkü bu muhabbet.

> YAKLAŞIK BİR AYDIR KURCALAYABİLDİĞİM SİTE HAKKINDA SÖYLEYEBİLECEĞİM TEK ŞEY ŞU Kİ, GOOGLE+ "OLMUŞ"




**BİR TUTAM DA TWITTER**

Facebook'taki gibi bir arkadaş ekleme sistemi yerine, Twitter'a benzer bir izleme sistemine sahip

Google+ (yukarıda bahsettiğim çevrelere ekleme muhabbeti işte). Herhangi bir kullanıcıyı çevrenize eklediğinizde, aynı kullanıcı sizi herhangi bir çevreye eklemese bile güncellemelerini takip ediyorsunuz. Tıpkı Twitter'da olduğu gibi yani. Bu da demek oluyor ki Google, Google+'ı geliştirirken sadece Facebook'tan esinlenmemiş.

Sitenin ana sayfasında, pek dikkat çekmeden sessiz sedasız durduğu için ilk bakışta gözünüze çarpmayan başka hoş bir özelliği de "Konular". Google arama motorunun gücünü arkasına alan özellik, ilgi alanlarımız ve mesleğimizle ilgili konuları toplamasının yanı sıra dilediğimiz konularda yararlı materyallere kolayca ulaşıp paylaşmamızı da sağlıyor. Örneğin "Konular" sayfasındaki arama çubuğuna "Video oyunları" yazdığımızda karşımıza çıkan bir ton haber, makale ve videoyu oyuncu çevremizle paylaşabiliyoruz. Böylece dinamik ve yararlı bir arama ve paylaşım ortamı yaratılmış oluyor. Birden fazla arkadaşımızla aynı anda çoklu video görüşmesi yapabildiğimiz Video Sohbet Odaları içinse, çevreler ile beraber belki de Google+'ın en güçlü silahı diyebilirim. Henüz deneme şansım olmasa da, sistemin son derece sorunsuz çalıştığı söyleniyor. Hatta Google+ video sohbet odalarının şimdiye kadar kullandıkları en iyi videolu grup görüşme servisi olduğunu iddia edenler bile var. En kısa zamanda bir test sürüşü yapmak lâzım.

**PROFİLDEN BAKALIM BİR DE**

Ana sayfadan sıyrılıp profilinize geldiğinizde de, Google+ ve Facebook benzerliğinin sürdüğünü rahatlıkla göreceksiniz. Her iki sitenin sunduğu profil de görünüm ve genel yerleşim olarak birbirlerine oldukça yakınlar çünkü. Fakat Google+ çok daha temiz bir arayüze sahip. Profil dahilindeki Google Buzz paylaşımlarımız, +1'lerimiz, fotoğraflarımız, videolarımız ve kişisel bilgilerimiz, hepsi kendi sekmeleri altındalar. Her şey derli toplu ve ulaşılması kolay yani. Profil fotoğraflarına tek tıkla göz gezdirebiliyor olmamız ve linklerimizin (Last.fm, deviantART, Steam vb. profillerimiz) site ikonlarıyla beraber alt alta sıralanıyor olması da, Google+'ın hoş düşünülmüş bir ayrıntısı. Son olarak da ekleyeyim, beni Facebook'tan soğutan teknik problemlerden (bir resim yüklemek için kırk takla atma, resim silememe, kimi zaman profilin ağzının yüzünün kayması vb.) hiçbiriyle karşılaşmadım sitede . Bir tek Opera ile kullanayım demeyin ama, benden söylemesi. Hâlâ deneme sürecinde olduğunu düşünürsek, teknik açıdan oldukça iyi bir durumda olduğunu söyleyebiliriz yani Google+'ın.



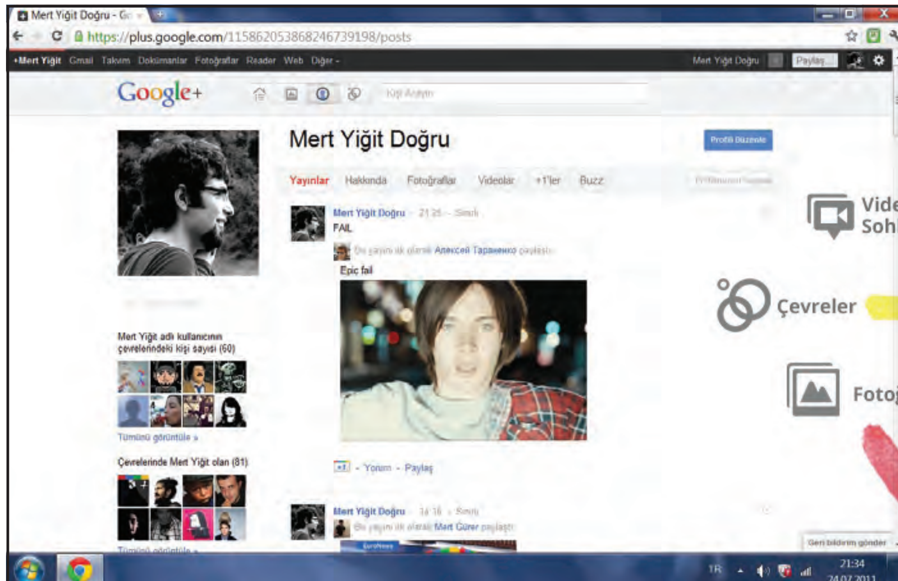

## HER AÇIDAN GOOGLE'IN ÜZERİNDE SIKI ÇALIŞTIĞININ BELLİ OLDUĞU, KUMAŞI KALİTELİ BİR SOSYAL AĞ SİTESİ GOOGLE+

**İYİ HOŞ DA...**

Yazıdan anlamışsınızdır, birlikte geçirdiğim süre boyunca oldukça zevk aldım Google+'tan. Google, her zaman olduğu gibi dersine gerçekten çok iyi çalışmış. Fakat bir sorun var ki ne yapılacak, nasıl çözüm bulunacak bilemiyorum. O da şu ki, an itibarıyla kimse Facebook'u bırakmaya niyetli görünmüyor. Facebook'taki arkadaşlarımın arasında yaptığım bir deney sonrası, neredeyse hiçbir arkadaşımı Google+'a gelmeye ikna edemedim. Herkeste bir "Amaan, ne gerek var ki şimdi?" havası var maalesef ("Google+ ne bea?!" diye soranlar da çıkmadı değil arada). Haksız da değiller aslında, Facebook'taki 200 arkadaşını bırakıp Google+'a gelmek sudan çıkmış balığa dönmekten farksız çünkü şu anda. Hele de bizim kullanıcıların çoğunda "Aman düzenimiz bozulmasın" düşüncesi varken, Google+'ın akıbetinin ne olacağını gerçekten merak ediyorum.

Sonuç olarak her açıdan Google'ın üzerinde sıkı çalıştığının belli olduğu, kumaşı kaliteli bir sosyal ağ sitesi Google+. Facebook kullanmayı bıraktığım bir anda imdadıma yetişmesiyle de ayrı bir sempatimi kazanan sitenin, üyeleri çoğaldıkça ve kalabalıklaştıkça daha da eğlenceli bir yer olacağından şüphem yok (ki temennim de bu yönde). Sitenin geleceği hakkında tek dileğimse, varolan daha çok Google servisiyle iç içe çalışması. Fakat şu hâliyle bile Facebook'tan pek bir eksiği olmadığını, hatta fazlası bile olduğunu söyleyebilirim. Kısacası Google+'ın bundan sonraki durumu, biraz da insanların alışkanlıklarını değiştirip değiştiremeyeceğine bakıyor. Gmail'den bile bihaber olup da 7/24 Facebook'ta vakit geçiren ve ömrü boyunca Google+'ın adını bile duymayacak olan o kadar çok tanıdığım var ki anlatamam. Umarım geçen sene bu zamanlarda büyük bir hevesle inceleme yazısını yazdığım Google Wave'e benzemez Google+'nın sonu da. Wave gibi o da bunu kesinlikle hak etmiyor çünkü.

## ANA SAYFADAN SIYRILIP PROFİLİMİZE GELDİĞİMİZDE DE, GOOGLE+ VE FACEBOOK BENZERLİĞİNİN SÜRDÜĞÜNÜ RAHATLIKLA GÖREBİLİYORUZ






DOSYA

# DEVLERİN SAVAŞI

OYUN DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARINDA, "İYİNİN DE İYİSİ" İÇLERİNDEN YALNIZCA BİR TANESİ

-BURAK AKMENEK

Dizüstü bilgisayarlar iş ortamlarında masaüstü PC'lere karşı yapılan savaşta galibiyetini çoktan ilan etti. Bugün masaüstü bilgisayarların kullanım zorunluluğu olmadığı her yerde artık dizüstü bilgisayarlar kullanılıyor. Oyunlar masaüstü PC'de mi oynanır yoksa dizüstü bilgisayarlar gelecekte üstünlüğü ele geçirebilecek mi sorusunun cevabıysa henüz net değil. Dizüstü bilgisayarlar ne kadar güçlenirse güçlensin biz oyuncular masaüstü bilgisayarları kullanmaya devam edeceğiz. Ama öyle bir gün gelecek ki artık bir oyun dizüstü bilgisayarını yenileme parası elimizdeki masaüstü bilgisayarını yenileme parasıyla denk olacak. İşte o gün masaüstü bilgisayarlara veda edeceğiz. Yalnızca hız rekorları kırmayı sevenler ya da bilgisayarını kendine göre donatmayı seven bizim gibi delileri dışında herkes dizüstüne geçecek.

Genelde oyun bilgisayarlarında performans ve taşınabilirlik birbiriyle savaş halindedir. En yüksek performansları sağlayan bilgisayarlar her yere taşınamayacak kadar ağır ve büyüktür. Taşınabilenler sizi küçük bir ekrana mahkum eder. Ayrıca bir uçak motoru kadar ses çıkartırlar ve mangal yapacak kadar ısınırlar. Ama sahip olmayan herkesin bu aletlere büyük bir kıskançlık ve istekle baktığı da kesin.

ASUS G74S her oyuncunun sahip olmayı hayal edeceği kadar güçlü bir dizüstü bilgisayar. Zaten artık her oyuncunun bildiği Republic of Gamers serisinden ne çıksa gözümüz kapalı satın alabileceğimiz bir marka yaratmayı başardılar. G74S de tabii ki bu seriden bir ürün. Daha dizüstü bilgisayarı açmadan tasarımına bakmaya doyamıyorsunuz.

Arkasındaki hava çıkış ızgaraları bile o kadar

## NASIL TEST ETTİK

**Konu oyun dizüstü bilgisayarları olunca performans en önemli kriter olarak karşımıza çıkıyor. Bu yüzden performans ölçüm sonuçlarımız toplam puanın %50'sini oluşturdu. %50 az diye düşünmeyin. Ne de olsa kullanamadığımız veya donanım özellikleri yeterli olmayan bir dizüstü bilgisayar ne kadar iyi olursa olsun bize eziyet çektiren bir alet haline geldiğinde performansına bakacak halimiz kalmayacaktır. Bu yüzden ergonomisine ve donanım özelliklerine %15'er puan verdik. Son olarak bilgisayarın taşınabilirliği ve servis ve dokümantasyonuna ayrı ayrı %10 verdik. Test ederken performans konusunda hem 3D Mark 11, PC Mark Vantage, Heaven gibi bilinen benchmark yazılımlarını hem de Crysis 2, Lost Planet 2 gibi oyun benchmark'larını kullandık. Burada teste giren bilgisayarların önümüze çıkardığı tüm engellere rağmen her zaman mümkün olduğu kadar uç ayarları kullandık. Donanım özelliklerinde dizüstü bilgisayarın sahip olduğu giriş ve çıkışlar, Blu-ray gibi birçok özellik en ufak ayrıntısına kadar puanlandı. Ergonomide kullanım kolaylığı için fazladan tuşlar, touchpad alanı, nümerik klavye gibi özellikler hesaplandı. Taşınabilirlik kısmında tabii ki bilgisayarın ve hatta şarj aletinin ağırlığı hesaplanırken pil ömrünü de hesaplarımızın içerisine kattık. Servis ve dokümantasyon içinse aslında dizüstü bilgisayarla beraber gelen yazılım, donanım, aksesuarlar ve servisleri sayabiliriz. Yani kutunun içerisinde ne varsa puanlandı.**








### OYUN DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARI TESTİ

| | Model | MSI GT 680R | ASUS G74S | Packard Bell Easynote LS85 | HP Pavilion dV6-2070et |
|---|---|---|---|---|---|
| | Fiyatı | 2199$ | 2259$ | 1099$ | 999$ |
| DEĞERLENDİRME | OGZ Toplam Puanı | 89 | 91 | 61 | 55 |
| | Performans (%50) | 78 | 100 | 51 | 31 |
| | Taşınabilirlik (%10) | 96 | 77 | 90 | 100 |
| | Donanım Özellikleri (%15) | 100 | 99 | 80 | 90 |
| | Ergonomi (%15) | 100 | 58 | 36 | 48 |
| | Servis ve Dokümantasyon (%10) | 100 | 100 | 87 | 87 |
| | Fiyat / Performans Puanı | (Orta) 72 | (Orta) 72 | (Çok iyi) 100 | (Çok iyi) 99 |
| | | | | | |
| TEKNİK VERİLER | İşlemci | Intel Core i7-2630QM 2GHz | Intel Core i7-2630QM 2GHz | Intel Core i7-2630QM 2GHz | Intel Core i7-Q720 1.6GHz |
| | Grafik İşlemci | NVIDIA GeForce GTX 460M | NVIDIA GeForce GTX 560M | AMD Radeon HD 6650M | NVIDIA GeForce GT230M |
| | Bellek | 12 GB | 16GB | 8 GB | 3 GB |
| | Ekran Boyutu / Çözünürlük | 15.6" (1920x1080) | 17.3" (1920x1080) | 17.3" (1600x1200) | 15,6" (1366x768) |
| | Sabit Disk | 620 GB (120GB SSD) | 1000 GB | 820 GB | 500 GB |




TEST BİRİNCİSİ

## ASUS G74S

**Eğer müthiş çekici kıvrımlara sahip ve oyunları tank gibi ezip geçecek bir dizüstü bilgisayar arıyorsanız bundan daha iyisini bulamazsınız. Her oyuncunun sahip olmayı isteyeceği kadar güzel, arkadaşlarınızı kıskançlıktan çatır çatır çatlatacak taş gibi biri ürün. Paranızın her kuruşunu size performans olarak geri ödeyecektir. Asus G74 ödülünü sonuna kadar hak ediyor.**



havalı duruyor ki... Sanki uzaydan gelmiş bir ileri teknoloji ürününü elinizde tutuyormuş gibi hissediyorsunuz. Testimizde G74S'in MSI GT680R ile kapışacağı çok belliydi. İkisi de birbirine çok denk ürünler. Fakat performans söz konusu olduğunda, testteki puan ağırlığı da göz önüne alındığında, G74 test birinciliğini kaptı. Özellikle 16 GB RAM'in fark yarattığı ortadaydı. Burada performansına rağmen taşınabilirlik konusunda Asus'un en sonda yer alan ürün olmasıysa son derece normaldi. Sonuçta ağırlığı 5kg'a yaklaşan bir dizüstü bilgisayarın çok kolay taşınamayacağı aşikar. Tamam bunun için bir taşıma çantası da ürünle beraber geliyor ama sonuçta taşımak için bir çift güçlü omuz kutunun içerisine dahil edilemez! Asus'un bir masaüstü bilgisayar ikamesi olduğu belli.

MSI ise bizim bu ay dahil 3 aydır dergimizde Organize Sanayi'nin hemen girişinde yer verdiğimiz ve hem tasarımı hem de performansından son derece memnun olduğumuz bir ürün. Hem ebatları hem de ağırlığı sayesinde standart bir dizüstü bilgisayar çantasına kolayca sığdırılabilen MSI renkli tasarımı ve birçok ekstra tuşuyla oyuncuya rahat bir kullanım sunuyor. Rakibine göre daha renkli ve cafcaflı bir tasarıma sahip. Aslında performans bakımından rakibinin çok altında kalmıyor. Hatta ergonomi ve taşınabilirlik puanlarında ondan daha önde. Bilgisayarımı her yerde yanımda taşımak isterim ve oyun oynarken yorulmasın derseniz MSI'ı da size rahatlıkla tavsiye edebiliriz. İki sabit diskinden birisi SSD olduğundan ve işletim sistemi buraya kurulduğundan 22 saniyede açılıyor. Yani



## MSI GT 680R

**Testimizden başı dik çıkan bir başka şampiyon. Rakibinden bazı alanlarda daha önde ve bu yüzden birçok oyuncu tarafından da tercih edilebilecek bir dizüstü bilgisayar. Renkli tasarımıyla dikkat çekiyor ve performansıyla göz kamaştırıyor. Standart bir dizüstü bilgisayar çantasına kolayca sığdırıp yanınızda taşıyabilir ve LAN partilere akabilirsiniz. Ses performansı ise kulaklara şenlik.**






## Packard Bell Easynote LS85

**Bütçem çok yok ama güçlü bir dizüstü bilgisayara ihtiyacım var diyorsanız tam size göre. İlk incelememizde edindiğimiz izlenimi ürünü rakiplerine karşı teste soktuğumuzda da bize kanıtladı. O da bir şampiyon ama titanların savaşında bir tek kişi ayakta kalabilirdi. Buna karşın üçüncülük bu ürünün asla kötü bir dizüstü bilgisayarı olduğu anlamına gelmiyor. Özellikle taşınabilirlikte iddialı.**




rakibinden 24 saniye daha hızlı. Ama titanların savaşında tek bir dev ayakta kalabilecekti ve bu Asus oldu.

Packard Bell Easynote LS85 ise gerçekten de sürprizlerle dolu. Son derece sade bir tasarıma sahip ve iki devle kapışacak kadar güçlü bir bilgisayar değil. Fakat ürünün testimizde üçüncü olması sakın sizi bir yanılgıya düşürmesin. Çünkü burası şampiyonların arenası ve Packard Bell aslında tek başına birçok yükün altından kalkabilecek bir dizüstü bilgisayar. Bu kadar güçlü bileşenlere sahip fakat bu kadar uygun fiyata satılan bir ürünü piyasada kolay kolay bulabileceğiniz sanmıyorum. Kendi klasmanında neredeyse peynir ekmek fiyatına satılıyor diyebilirim. Eğer yeterli bütçeniz yoksa fakat bir şampiyona sahip olmak istiyorsanız Packard Bell'i alışveriş listenize ekleyebilirsiniz.

HP Pavillion dV6-2070et'ye gelince; bu ürün yüzünden tüm performans testlerimizi DirectX 10 üzerinden yapmak zorunda kaldığımızı söylemek zorundayım. Aksi takdirde bu ürünü teste alamayacaktık. Gerçi diğer üç üründe de DirectX 11 üzerinden test yaptığımızda sıralama değişmedi. HP aslında bir oyun bilgisayarından daha çok bir multimedya bilgisayar diyebiliriz. Zaten tasarımı da tamamen buna uygun. Testimizin nazar boncuğu olan bu ürün sanki yanlış arenaya girmiş bir gladyatör gibi duruyor. Buna karşın fiyat performans kıyaslamasında az kalsın Packard Bell'in elinden ödülü kapacaktı ama kıl payı kaçırdı.

Dört şampiyonun kapıştığı bu arenadan iyinin de iyisi sağ çıkabildi. Fakat bu diğer adaylarında birer şampiyon olmadığı anlamına gelmiyor. Bir sonraki oyun dizüstü bilgisayarları testimizde karşınıza daha çok şampiyon çıkartacağımıza eminiz. Çünkü gün geçtikçe daha çok firma oyun dizüstü bilgisayarları pazarına giriyor. Bakalım bir sonraki savaşta Asus'tan kemeri kim devralacak?



## HP Pavilion dV6-2070et

**Bir multimedya bilgisayarı olarak çok iyi. Dahili yazılımları, uzaktan kumandası, şık kaplaması ve genel tasarımıyla bir albenisi var. Fakat iş oyun oynatmaya gelince orada bir durmak gerekiyor. Bu ürünle müzik dinleyin, HD televizyonunuza bağlayıp film seyredin, seyahat edin. Ama kurtlar sofrasında ilk önce düşecek olan o olacaktır. Fiyatı da çok uygun.**

# PAZAR YERİ

## SICAK+TAŞINMA+TATİL = AĞUSTOS

Cehennem gibi bir yaz ayını daha da çekilmez hâle getiren tek şey taşınmaktır herhalde. Zaten çocukluğumdan beri ailecek bir oraya bir buraya taşındığımızdan dolayı (memur çocuğu olunca hâliyle) sıtkım sıyrıldı bu taşınma muhabetinden artık. Bir de İstanbul'un göbeğindeki Samatya'dan kalkıp da Kocaeli'ne daha yakın bir semt olan Kurtköy'e taşınmak iyice turp sıkıyor işin içine (İstanbul'da oturanlar durumun vehametini anlayıp bana acımaya başladılar şu anda). Bu güne kadar yürüyerek 20 dakikada gittiğim okuluma, üç dört vasıta değiştirerek yaklaşık üç saatte gidecek olmak var seneye...

Neyse ki Ağustos aynı zamanda tatil yapacağım ay olacak bu sene. Gerçi o konuda da herhangi bir plan yapamadım daha, sadece İstanbul'dan bir iki haftalığına kaçacağımı biliyorum o kadar. Bu düşünce de şimdilik yetiyor zaten. Ne zamandır bir yerlere gidemediğimden bünye isyan bayrağını çekmeye başladı çünkü yavaştan.

Pazar Yeri'nde bu ay da bir değişiklik yapmadım oyungezerler. Intel'in ve AMD'nin yeni çipsetleri Organize Sanayi'nin yolunu yeni yeni bulmaya başladığı için biraz daha bekleyeyim diyorum. Hem geçen ay dediğim gibi, sistemlerimiz hâlâ canavar gibiler. Bunun haricinde, bu ay da geçtiğimiz aya oranla tüm sistemlerimizin fyatında düşüş olması yüzümü güldürdü tabii ki. Yalnız bu düşüşlerde, firmaların yaptığı süreli indirimlerin de etkisi olduğunu belirteyim. O nedenle toplayacağınız yeni sistem için çok beklemeyin derim.

Sıcağıydı, taşınmasıydı, tatiliydi derken oyunları da ihmal etmemek gerek elbette. Yarım saatten beri Steam penceresinde Portal 2 ile göz göze geliyorum zaten. GlaDOS'u bekletmek olmaz şimdi değil mi? Gelecek ay görüşmek üzere.




günün fırsatlarını kaçırmayın.!

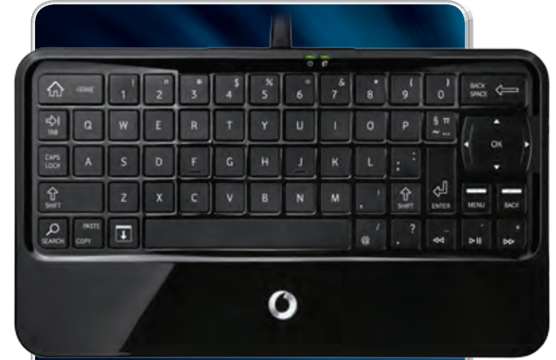
## VATAN'DA HER GÜN YENİ BİR FIRSAT ÜRÜNÜ

Vatan Bilgisayar'da her gün başka bir üründe indirim olduğunu biliyor muydunuz? Eh, artık öğrendiniz. Sadece online mağazada yapılan alışverişlerde geçerli olan kampanya için VatanCARD sahibi olmanız ve her gün Vatan Bilgisayar internet sitesini takip etmeniz yetiyor. Eğer "Unuturum ben her gün siteye girip bakmaya." derseniz de sorun değil, üye olurken "Günün ürünü" özelliğini "Evet" olarak işaretlemeyi unutmayın yeter. Sonrasında fırsat ürünlerini her gün e-posta adresinizden takip edebilirsiniz. Emin olun arada çok sağlam indirimler çıkıyor. Daha fazla bilgi ve diğer kampanyalar için: www.vatanbilgisayar.com/kampanyadetaylari adresine bakabilirsiniz (hazır girmişken diğer kampanyalara göz atmanızda fayda var).

Bimeks
Teknolojinin kalbi burada atıyor

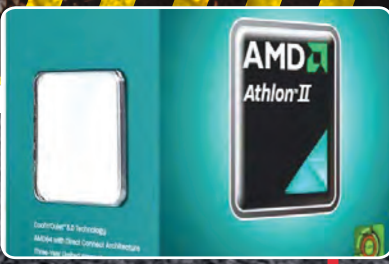
## BİMEKS'TEN BİLGİSAYARLARA CHECK-UP

Bilgisayarınızda virüs olduğundan mı şüpheleniyorsunuz? Yoksa sorun işletim sisteminde mi? Ya fanda bir sıkıntı varsa? İşte tüm bunların ve daha fazlasının cevabını Bimeks, sunduğu check-up hizmetiyle vermeyi vaat ediyor (bilgisayarı Bimeks'ten almanız gerekmiyor servisten yararlanmak için). Dizüstü ya da masaüstü fark etmez, yazılımından donanımına kadar bilgisayarınızı içli dışlı tam bir kontrolden geçirip raporunu önümüze koyuyor sağ olsun. Hem de sadece KDV dahil 19.99TL gibi cüzi bir fiyata. Sadece arıza tespitini kapsayan hizmet (adı üstünde zaten, check-up) hakkında ayrıntılı bilgi için Bimeks'in internet sitesini ziyaret edin derim.



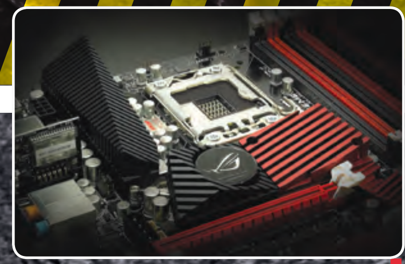
## VODAFONE WEBBOX

İnterneti RCA girişiyle televizyon ekranlarına taşıyan Vodafone'un Webbox'ı, evinde bilgisayar olmayan kullanıcılar için tasarlanmış. Nete bağlanabilmek için 3G bağlantı kullanan tak çalıştır sistemin web tarayıcısı Opera Mobile (severek kullanıyoruz). Android işletim sistemine önceden yüklü olarak gelen Twitter ve Facebook uygulamaları sayesinde de sosyal ağlara da her an bağlı kalmamızı sağlıyor bu ufak canavar. Aynı zamanda Vodafone Live uygulamasıyla resim, video, müziklere ulaşıp haberlere ulaşabiliyoruz. Geçtiğimiz ayın 15'inde Türkiye'de piyasaya çıkan cihaz hakkında daha fazla bilgiye Vodafone'un web sitesinden ulaşabilirsiniz.









| | Ekonomik | | İdeal | | Süper | | Ütopik | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| İşlemci | AMD Athlon II X3 450 | | Intel Core i5-2500 LGA 1155 | | Intel Core i7-2600K LGA 1155 | | Intel Core i7 Extreme 990X 3.46GHz | |
| | (j) 76$ | (m) 78$ | (i) 215$ | (g) 218$ | (o) 337$ | (i) 341$ | (l) 1041$ | (k) 1085$ |
| Anakart | MSI 870-C45 | | Asus P8P67-M B3 | | Asus Sabertooth P67 | | Asus Rampage III Extreme | |
| | (i) 73$ | (o) 76$ | (j) 150$ | (o) 155$ | (f) 236$ | (k) 244$ | (k) 437$ | (m) 452$ |
| Bellek | TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage | | TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage | | Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz | | Team Xtreem LV 3x4GB DDR3 2000MHz x 2 | |
| | (i) 34$ | (a) 43$ | (i) 34$ | (a) 43$ | (f) 74$ | (a) 91$ | (i)478$ | - |
| Ekran Kartı | AMD Radeon HD 5770 | | Asus ENGTX560Ti 1GB GDDR5 | | Asus EAH6970 | | Zotac GTX590 SLI | |
| | (i) 118$ | (k) 119$ | (f)287$ | (m) 303$ | (f) 419$ | (b) 455$ | (i) 1682$ | (f) 1738$ |
| Sabit-Disk | Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM | | Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM | | Seagate 2TB Sata3 64MB NCQ SATA3 | | Kingston SSDNow V100 256GB SSD x2 | |
| | (g) 39$ | (i) 43$ | (g) 39$ | (i) 43$ | (k) 85$ | (i) 90$ | (i) 1054$ | - |
| Optik Sürücü | LG GH-22NS50 22x DVD-RW | | LG GH-22NS50 22xDVD-RW | | Asus DRW-24B3ST 24x | | Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R | |
| | (g) 27$ | - | (g) 27$ | - | (f) 25$ | (o) 27$ | (g) 183$ | (m) 190$ |
| Ses Kartı | Tümleşik | | Tümleşik | | Tümleşik | | Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe (AV200) | |
| | - | - | - | - | - | - | (m) 199$ | - |
| Güç Kaynağı | High Power HPC-500-H12S Element Power Supply | | High Power HP-750-G14C 750W Power Supply | | High Power HP-1000-G14 Absolute Power | | High Power HPC-1200-G14C Rock Solid | |
| | (k) 54$ | (l) 56$ | (k) 127$ | (m) 132$ | (k) 171$ | (m) 173$ | (l) 224$ | (m) 225$ |
| Kasa | Dark Racer Çift Fanlı ATX Performans Kasası | | AeroCool VX-R LE | | CM Storm Sniper Black Edition Totally Mesh | | AeroCool XPredator Big Tower | |
| | (i) 51$ | (p) 60$ | (i) 75$ | (a) 93$ | (l) 199$ | - | (i) 138$ | (l) 150$ |
| Fiyat | 472$ | | 954$ | | 1546$ | | 5436$ | |

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

**Mağaza indeksi:** **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

## SAMSUNG GALAXY TAB 10.1

Samsung'un en yeni ve "dünyanın en ince tablet bilgisayarı" (8.6mm) Galaxy Tab 10.1, bu ay içerisindeTurkcell'le satışa çıkıyor. Avantajlı paket seçenekleriyle Turkcell İletişim Merkezleri'nden (TİM) ve anlaşmalı mağazalardan satın alabileceğimiz yeni Samsung Galaxy Tab'in yüreğinde, 1GHz hızında çalışan çift çekirdekli NVIDIA Tegra 2 işlemci yatıyor. Tabletin performansı konusunda aklınızda soru işareti kalmasın yani oyungezerler. TouchWiz ile daha bir güzelleşen Android 3.1 işletim sistemine sahip olan ürünü, bu aralar bir tablet almak düşüncesindeyseniz aklınızın bir köşesine yazın oyungezerler. Ayrıntılı bilgi ve ödeme seçenekleri için de Turkcell'in internet sitesini ara sıra arşınlamayı unutmayın (ben yazarken daha buralara teşrif etmemişti kendisi çünkü).



# TAMİR ATÖLYESİ

**Geldik en sevdiğimiz kısma. Açıkçası buradaki sorulara cevap verirken hem eğleniyoruz hem de ne zaman bu köşeyi yapsak o ayki işimizin sonuna geldiğimizi anlıyoruz. Siz sorularınızla bizi zorlamaya devam edin. Hoşumuza gidiyor.**

## Anakart kuma ister

Merhabalar,

Bir konuda tavsiyeye ihtiyacım var ve aklıma siz geldiniz. Şimdi efendim Asus P5Q bir anakarta sahibim. Sanırım iki sene olmuştur sistemimi kuralı. Ancak ufak bir yükseltmeye gitmeyi düşünüyorum ve bu işe anakartla başlamak istiyorum. Biraz yetersiz geliyor bu anakart artık. Zaten ara ara, tam olarak çözemediğim de sorunlarla başımı ağrıtıyor (gerçi anakarttan da olmayabilir emin değilim). Gelelim diğer sistem bileşenlerime... RAM'lerim 1066 olmasına rağmen otomatik ayarda 800 görünüyor. BIOS'tan arttırdıktan sonra da ya PC kilitleniyor veya da mavi ekran veriyor. Anakartın son BIOS güncellemesini de yaptığım halde sorun aynen devam ediyor. Zaten bazen de (genelde tüm bileşenleri çıkarıp PC temizliği yaptığımda ya da ani elektrik kesilmelerinden sonra) BIOS sistemi check edemeyip PC'yi başlatmıyordu. Bu belki power supply sorunudur diye garantiye göndermiş ve power'ın sağlam olduğunu söylemişlerdi. En son ısrar üzerine yeni bir power göndermişlerdi ve aynı sorunu yaşamıştım. En son böyle bir sorun olduğunda BIOS pilini çıkararak BIOS'u sıfırlayıp öyle denedim ve bu sefer PC düzgün şekilde açılmaya başlamıştı. Velhasılıkelam anakartımla daha fazla muhatap olmak istemiyorum. Kendisini bu sisteme uyumlu daha gelişmiş teknoloji sunan bir başkasıyla değiştirmek istiyorum ve burda devreye siz giriyorsunuz. Biraz internetten araştırdım ama tam olarak içime sinecek düzeyde bilgi toplayamadım ki malum teknoloji aldı başını gitti. Benim sistemim eski kaldı. Belki bir ekran kartı daha ekleyerek (Crossfire vs.) biraz daha düzgünleştirebilirim. Anakarttan sonraki adımım da Quad bir işlemci almak olacak zaten (power supply de yetmeyecek tahminimce). Bu bilgiler ışığında bana sağlam bir anakart önerebilir misiniz?

**Okan Koç**

**Okan anlaşılan sen elini PC'nin içerisine sokup tozlanmayı seven temiz bir kullanıcısın. Anakartında bir sorun olduğu da açık. RAM'lerinle ilgili yaşadığın sorunu çözmek için RAM'lerini BIOS'tan otomatik olarak ayarlamak yerine RAM'lerinin zamanlamalarını elle girmen gerekiyor. Bunun için CPU-Z yazılımı tam sana göre. Bunu indirip kurduktan sonra SPD tab'ı altında RAM'lerinin tüm ayarlarını görebilirsin. Bu ayarları bir yere not edip elinle BIOS'tan girersen RAM'lerini gerçek hızında çalıştırabilirsin. Anakart tavsiyesi içinse her zaman dediğim gibi Pazar Yeri'ndeki sistemlerimize bakmanı tavsiye ederim. Orada zaten olabilecek en iyi anakartlara yer veriyoruz.**

## Cızzz pıt

Merhaba Burak abicim. Benim Şubat'tan beri süren bir sorunum var ki oyunlardan soğudum artık. Müzik dinleyemez oldum. Şimdi Şubat ayında ben Windows 7 diskini edindim ve yükseltme yaparken bi' sorun çıkabilir en iyisi format dedim ki, keşke demeseydim. İyi hoş attım

## SANAYİ DEVRİMİ

### 1 – Electric Paper Plane Launcher Kit:

"Masanın üzerinde uçaklar, birbirlerine uçmaya çalışıyorlar, düşüyorlar. Sonra aralarından bir uçak çıkıyor, benim de Electric Paper Plane Launcher Kit'im olsa, ben de uçabilsem diyor. Bana niye almıyorsunuz, bende niye yok diyor."



### 2 – Hands-Free Sandwitch Holder:

Hands-Free Sandwitch Holder, çok çalışmaktan yemeğe vakit bulamayanları doyurmayı amaçlayan en yeni sanayi devrimi. Hamburger yemek için ellerinize ihtiyacınız olduğunu kim söylemiş, takın boynunuza gitsin. Afiyet bak şeker.



### 3 – Authomatic Toothpaste Dispenser:

Evinde "Diş macunu tüpünü şöyle ortadan sıkma be!" ve benzeri cümleler duymaktan sıkılan bir mucit gitmiş ve Authomatic Toothpaste Dispenser'ı tasarlamış. (aynı tartışma bizde olsa bırak bir şey icat etmeyi, saç baş girişirdi tartışanlar).



### 4 – The Dogbrella:

Sizin canınız can da, köpeğinizinki patlıcan mı? Siz yağmurdan şemsiyenizle korunurken, köpeğiniz ıslansın mı? Hem sonra, kırk yıllık karabaşın adı ıslakbaş mı olsun? Tüm bu sorulara gönül rahatlığıyla "Hayır" diyebiliyorsanız, testi geçtiniz demektir. The Dogbrella'yı hemen şimdi köpeğinize takdim edin. Hadi.

### 5 – Shoot a Brew:

"Sıcak havalarda soğuk bir şeyler içeyim, arada da kafamı yarma tehlikesi atlatayım ki adrenalin olsun." diyorsanız, Shoot a Brew'i bir denemelisiniz. Uzaktan kumandalı olduğundan, sevmediğiniz birine hediye edip süikast de düzenleyebilirsiniz pek tabii. Sizin bileceğiniz iş.





formatı falan. Çıkardım driver CD'lerini... Aaa! Driverlar yüklenmiş! Hiç birini yüklememe gerek kalmadı XP'deki gibi.
Mart oldu, bir değişiklik var. Hoparlör cızırtılı ses çıkarıyor. Söktüm hoparlörü, direkt kulaklığı bağladım cızırtı devam. Ama öyle bir cızırtı değil anlık bir şey. Biraz saçma olacak ama şöyle anlatayım; ********cız********pıt******cızırt. Şimdi buradaki * işareti düzgün ses.
Gelince ses kartına, nVidia ekran kartları dışındaki hiçbir donanımdan anlamam. On-board mu falan hiç bilmiyorum ama XP kullanırken yoktu. Burak abicim, biliyorum küçük bir şey, bu yüzden dergide yer kaplamak istemiyorum açıkçası, sadece cevaplasanız yeter. Beni bu dertten kurtarın! Lütfen!
**Evren Aydın**

**Evren tarifine bayıldık. Evet ilk okuduğunda komik geliyor ama derdini bu kadar kolayca anlaşılabilir bir şekilde anlatabilmen iyi olmuş. Aslında bu sorunu sağlıklı bir şekilde cevaplayabilmek için senin PC'nin yanında olmam lazım. Bence ses çipin artık miadını dolduruyor. Ya da sesle çakışan başka bir donanım veya harici bir ses kaynağı var. Çünkü konu ses olunca onu duyabilmek çözüm bulmak için gerekli birinci adımdır. Eğer mümkünse bir harici ses kartıyla sistemi bir daha test et. Daha sonra tekrar konuşalım. Gerçi bu denemeden sonra o harici ses kartını bırakmak istemeyebilirsin ama şu anda başka bir yol görünmüyor.**

## Emergency!!!

Selamlar Oyungezer,
Öncelikle size Windows 8'i sormak istiyorum. Ne zaman çıkıyor? Yakın bir zamanda değildir herhalde. Başka bir sorum da şu; dergide pazar yerindeki "ideal sistem"i almak istiyorum. Ayrıca klavye-mouse-kulaklık konusu var. Dergide eski sayılarda incelediğiniz A4 Tech XL-760h Anti Vibrate Oscar fare ve A4 Tech X7-G800mu klavyeyi almayı düşünüyorum. Aynı fiyata daha iyisi var mı? Gerçi ben çok sevdim ikiliyi. Kulaklık konusu da şöyle; beni az çok memnun eden bir kulaklığım var (Minton mhp-750), sizce yenisini almalı mıyım? Oyunların tamamen içine gömülmek istiyorum ve headset'lerin bunda hatırı sayılır etkisi var bence. Ne yazık ki daha sorularım bitmedi :D İnşallah sıkılmamışsınızdır usta. Diğer bir sorunumsa eski kasayı, klavye-mouse'u ne yapmalı? Satıp yenisine yardımcı mı olsam? (Pentium D CPU 3.00 GHz, 1+0.5 GB RAM [!!] 250+80 GB harddisk, ATI Radeon HD 3650 [:(] Foxconn RC4107MA-S2) Sizce para eder mi :D Ve son olarak da telefon soracağım.
**Ömer Yaraşlı**
**(ya da ikinci kişiliğim Meneldurv)**

**Ömer mail'ini çok yerden kestik yoksa okurken bizim nefesimiz kesiliyordu. Windows 8'le ilgili bir resmi açıklama yok. Şuradan buradan dedikodular geliyor ama Microsoft resmi bir şey demediği sürece spekülasyon yapmanın bir yararı olmaz. Sorularına gelince: A4 Tech X7 G800 benim hem evde hem de işte kullandığım tek klavyedir. Kulaklık konusunda Logitech'in ürünlerine bakabilirsin. Biraz pahalı olabilirler ama iyidirler. Eski sistemi bence bir ihtiyaç sahibine bağışla. Bu saatten sonra ondan oyun adına bir şey olmaz ama en azından çatır çatır ofis çalıştırır. Hiç değilse gücü yetmeyen birisine bir el uzatmış olursun.**

## Kıbrıs güzel memlekettir

Selamlar Oyungezer ailesi,
Ben Kıbrıs'tan yazıyorum. Öncelikle harika bir iş çıkarıyorsunuz, tebrikler. Derginizi ilk sayıdan beri takip ediyorum. Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum;

1) Sistemim şöyle:
-945GCM-S2L Gigabyte marka anakart
-Intel Core 2 Duo E4600 işlemci
-ATI Radeon HD 5450 1024 MB ekran kartı
-3 GB RAM
-Windows 7 32-bit işletim sistemi kullanıyorum.
Bu sistemle ne kadar idare edebilirim?

2) Bu sistemi Intel i7 Core üzerine kurarsam nasıl bir performans alırım?

3) Ben sanal ortamda resim çizme olayına sarmış bulunuyorum bu aralar, önerebileceğiniz bir tablet PC var mı?

Sorularım bu kadar. Bu benim ilk e-postam, imla hatam var ise affola :)
Tüm Oyungezer ailesine tekrardan selamlar, Goyun bizimle olsun.
**İrfan Asmacı**

**Bence harika bir memlekette yaşıyorsun İrfan. Kıbrıs'a iki defa gitmiştim her ikisinde de oraları çok sevdim.**
**1- Bu sistem seni idare eder ama en son çıkan oyunları en yüksek ayarlarda çalıştırmayı unut. En geç 2011 sonunda yenileme vakti görünüyor sana.**
**2- Önce anakartını yenilemen gerekecek tabii ki. Ondan sonra i7 işlemciyle beraber performansın oldukça artacaktır ama RAM'lerde de ufak bir artış iyi olur. Bir de i7 yerine i5 de düşünebilirsin.**
**3- Çizim yapabileceğin tüm güçlü Tablet PC'lerde oyun oynayabildiğin için aslında sağlam bir tablet PC'ye ihtiyacın olacaktır. Geçen sayı Acer'ın bir modelini incelemiştik ona bakabilirsin.**

## Param var yaşasın!

Benim bir dizüstü bilgisayarım var: Acer Aspire 6930G (Intel Core 2 Duo @ 2.0 GHz, 1 GB AMD Radeon HD 4650, 4 GB RAM).

1) Bilgisayarım güncel oyunların gereksinimlerine göre nasıl?

2) Bilgisayar için harcayabileceğim 2000 TL param var. Eğer bilgisayarım güncel oyunlara göre kötüyse bu parayla alabileceğim bir bilgisayar önerebilir misin? (Masaüstü-Dizüstü fark etmez. Masaüstü olursa önerdiğine uygun bir monitör de söyle.)

3) Bilgisayarın oyunlarda performansını artıran (Game Booster gibi) program söyler misin?

4) Dizüstü bilgisayarların ekran kartları değiştirilebilir mi, mesela benim bilgisayarımınki?

5) DirectX'i nasıl güncelleyebilirim? Ya da nereden bulup yükleyebilirim?

Sorularım bu kadar. Cevaplarınızı bekliyorum.
**Mert Akkaya**

**Selam Mert,**
**Böyle maddeli mektuplar almak iyi oluyor. Hem ben kolay cevap veriyorum hem de sen sorunun cevabına kolayca ulaşabiliyorsun.**
**1- Bir üstteki mektupta verdiğim cevap senin için de geçerli. Senin de falında üç dört vakte kadar bir güncelleme görüyorum. Balık var balık yani bir yere para gidecek :P (Aslında tam tersidir ama).**
**2- Dergide önerdiğimiz sistemlere bakabilirsin. Monitör olarak test sisteminde kullandığımız monitörlerin üçünden de biz gayet memnunuz. O parayla harikalar yaratabilirsin.**
**3- Açıkçası bu yazılımlarla hiç ilgilenmedim. Ben BIOS'a girip kendi ayarlarımı yapmayı tercih ediyorum.**
**4- Bunun için önce açık kalp ameliyatı yapmayı bilmen gerekli. Çünkü o kadar zor bir iştir. En iyisi uzman eller yapmalı.**
**5- Google'a "Download DirectX" yazarsan bulabilirsin ama http://tinyurl.com/5r7cu4s adresini de kullanabilirsin.**

## Kuzenim var yaşasın!

Merhaba,
Biz bir ay sonra kuzenle ona bir PC toplamayı düşünüyoruz. Çok ahım şahım bir bilgisayar olmayacak ama günümüz oyunlarını rahatça oynatabilen ve en azından 2 yıl filan götürecek bir bilgisayar istiyor benim kuzen.
İlk olarak kendi bilgisayarını satacak. Sen şu bilgisayar kaça gider tahmini birşey söyler misin: Pentium 4 Dual Core 2.0 GHz, 2 GB RAM, ATI 1 GB (512 paylaşımlı) 3500 series yada 3600 series (emin değilim) ekran kartı. Kuzen eski bilgisayarının üstüne maksimum 500 TL koyup yeni bi sistem toplayacak. Bir de toplam fiyata yeni bir sistem yazarsan çok sevinirim . Biraz uzun oldu kusura bakma cevaplarsan çok sevinirim iyi çalışmalar.
**Koray Darıcan**

**Koray bu mail'ine biraz geç cevap verdiğim için dilerim kızmasın. Senin sistem 500 TL'ye ancak gider. Üstüne 500 daha koyarsan bizim ekonomik sisteme el atabilirsiniz. Ama o da sizi 2 yıl götürmez. 2 yıl için en üst sisteme al atmanız gerekir ki o da sizin bütçeyi aşar. Bu durumda ekonomik sistemi alıp ardından para biriktirmeye başlamanız en iyisi olacak sanırım.**

Vee işte bir ayı daha kapatmanın mutluluk ve huzurunu yavaş yavaş içimde duymaya başladım bile. Bu ay sıkı çalıştık. donanim@oyungezer.com.tr adresine attığımız mailleri hemen cevaplayamadığımızın farkındayız ama inanın ki yetişmeye çalışıyoruz. Bazen öyle sorular geliyor ki artık unutmaya başladığımız tozlu raflara tekrar el atmamız gerekebiliyor. Ya da bazı sorular zaten derginin içerisinde cevaplanıyor. Ama inanın ki hepsini okuyoruz ve üzerinde çalışıyoruz. Biz bir sonraki aya şimdiden başlayalım ancak yetişir haydi Mert kalfa! -**Burak Akmenek**

BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr



# BENİM GÜZEL PIPBOY'UM

18 TEMMUZ

## Sessiz sakin müzik dinlemek

İster altına subwoofer koy ister 15 hoparlörle donat (hımmm bu olabilir) ben şimdiye kadar çok az dizüstünden tatmin eden bir ses performansı almışımdır. Bu yüzden, masaüstünde yer tutsa da fazladan iki hoparlöre hiçbir zaman hayır demem. Logitech'in minik Z120'sini de bu yüzden teste almak istedim. Beyaz plastik kabinlerin içine yerleştirilmiş bu ikili hoparlör seti gücünü USB yuvasından alıyor. Ayrıca tabii ki sesi almak için 3,5mm'lik bir fişi de var. Hoplarlörleri kurarken en çok hoşuma giden kısmı uzun kabloları oldu. Bu sayede masanın neresine isterseniz rahat rahat döşeyebiliyorsunuz. Kablonun fazla uzun kalıp masaya yayılmasından da korkmayın. İki hoparlörün de arka tarafında bulunan kancalara kabloları sarıp kolayca sıkıştırarak fazlalarını alabiliyorsunuz. Bu kablo yönetimi çok rahatlatıcı.

Hoparlör



Sağ taraftaki hoparlörün üzerinde bir açma-kapama ve ses ayarı düğmesi bulunuyor. Hepsi bu kadar. Bir yandan çalışırken bir yandan da alttan alta sessiz sakin bir müziğin size eşlik etmesini istiyorsanız bu set işinizi rahatlıkla görecektir. Ben güzel güzel Zaz dinlerken Ozan gelip Black Sabbath'tan Paranoid'i dayayınca hoparlörler bassları veremedi tizlerde de patladı. Gerçi bunun sebebi sesi sonuna kadar açmamızdı. Eh, seti zar zor Ozan'ın elinden kurtardım ve gene sakin sulara çektim.

Şık ve kullanımı kolay bir dizüstü hoplarlörü arıyorsanız 34.90TL (KDV dahil) fiyatıyla bence Z120 çok hoşunuza gidecek.

#Küçük #Şık #USB

POSTED @ 17:42 / 5 yorum

19 TEMMUZ

## Tasarım ruhun gıdası

Artık iPod'u olup da hoparlörü olmayanı dövüyorlar. Şaka bir yana, bir yandan müzik çalan bir yandan da iPod'u şarj eden kaliteli bir hoparlörler tabii ki çok kullanışlı aletler. Ama 140$ (KDV dahil) sayacaksam, bu paranın karşılığını da beklerim. Edifier iF330 Plus değişik bir tasarımla yola çıkmış. Arkası yuvarlak hatlı tek parçadan oluşan hoparlör kabini 2 adet 6W'lık hoparlörü içine sığdırmış. Bu iki hoparlörün tam arasında kalan boşluğun altına ise bir adet çekmece konmuş. iPod'unuzu bu çekmeceye koyuyorsunuz. Tabii ki iPhone'unuzu da koyabilirsiniz ama ürün tam performansını iPod'larda veriyor. Daha sonra uzaktan kumandayı elinize alıp menülerin arasında dilediğiniz gibi gezebiliyorsunuz. Ürünü açıp kapatma ve sesini ayarlama işini dilerseniz sağ taraftaki yuvarlak tuştan da yapabilirsiniz. Hoparlörün arkasında başka ses kaynakları için bir adet ses girişi ve iPod Video için video çıkışı da bulunuyor. Tüm bunlar standart bir masaüstü hoparlörü için güzel düşünülmüş ayrıntılar. Fakat iş bununla bitmiyor. Cihazı 6 adet AA pille de çalıştırabiliyorsunuz. Yani elinize alıp dilediğiniz yere gidebilirsiniz. Bunun için kutusunun içerisinde bir taşıma çantası da var. Bu kadarcık bir hoparlör için çok güçlü bir ses çıkışı beklemek hata olur ama tasarımının şıklığı ve günü kurtarmaya yettiği konusunda garanti veririm.

Hoparlör



#iPod #Kumandalı #Basit

POSTED @ 15:02 / 11 yorum

20 TEMMUZ

## Artık düşünmenin vakti geliyor

Birkaç aydır "hepimiz tablet PC'lere geçeceğiz" diye bağırıp duruyorum. İşte birer ikişer gelmeye başladılar. Mobee Nett, 7" boyutunda bir tablet PC. Bu ebatlardaki tablet PC'lere baktığınızda hepsinde kalın bir çerçeve görüyorsunuz. Aslında bu konuda yapacak bir şey yok. Çünkü bu kenar parmaklarınızı gezdirebilmeniz için düşünülmüş ama gene de sanki ekranı sıkıştırıyormuş gibi bir duygu yaratıyor. Boyutundan ötürü 800 x 480 çözünülürlüğü destekleyen bu üründen zaten muhteşem grafikler beklemek doğru olmaz. Fakat 512MB belleği ve 1.2GHz'lik Telechips 8803 işlemcisi uygulamalarda bir sorun çıkmasını önlüyor. Android 2.31 sürümünü kullanan ürün 285g ağırlığında ve şık bir taşıma kılıfıyla beraber geliyor. Daha da güzeli üzerinde USB ve HDMI çıkışları bulunuyor. USB çıkışı için dönüştürücü ve HDMI için yeterli uzunlukta bir kablo da tablet PC'nin kutusundan çıkıyor. Yani kutu içeriği harika. 4GB'lık depolama alanını bir mini SD kartla destekleyebilirsiniz. SD kart girişi 32GB'a kadar destek veriyor.

Ses ve kameraların görüntü performansları vasat fakat Adroid marketin izin verdiği kadarıyla nimetlerinden yararlanmak veya internette gezinip video seyretmek, elektronik postalarınızı çekip ofis belgelerini okumak, yol durumuna bakmak isterseniz Mobee Nett hiç sorunsuz çalışıyor. Tablet PC'nin en çok hoşumuza giden yanlarından birisi A+ kalitesindeki dokunmatik ekranı oldu. Bu ekranda oyun oynamak gerçekten çok zevkli. Ancak nadiren de olsa kilitlenmeler yaşayabilirsiniz. Biz Fruit Ninja'nın ZEN modunda ekranı parmaklarımız yanacak kadar ısıtınca kilitledik. Fakat genel olarak performansından memnun kaldık. Fiyatı KDV dahil 444 TL.



Tablet PC

#Android #7" #HDMI #USB

POSTED @ 16:21 / 5 yorum

**Google+** bu aralar pek bir moda. **Facebook'un** yanına bir pencere de ona açmak gerekiyor.

Kamera

21 TEMMUZ

## El içinde bir dünya

Tam tatil döneminde elinizde böyle minik ve harika bir kamera olursa ne yaparsınız? Tabii ki durmadan video çekersiniz! Genişçe bir cebe ya da omuz çantasına kolayca sığabilecek bu minik fakat 120GB dahili hafızaya sahip Panasonic HDC-HS80 ofise geldiğinde, derhal kapıp ofisi dolaşmaya başladım. Bir kameranın tüm performansını rahatlıkla ölçebileceğim her türlü koşula sahip bir ofisimiz var. Önce alt kata indim, oradan bahçeye geçtim. Daha sonra ver elini deniz kenarı. Kullanımı çok kolay olan *(Bir dakika.. Deniz kenarı nereden çıktı? -Serp.)* Panasonic'in dokunmatik ekranına alışmak için zaman kaybetmedim bile. Full HD 1080i çekim yapabilen kamera 34X optik zum yapabiliyor. Ayrıca önündeki LED sayesinde karanlık ortamlarda da sorun çıkarmıyor. Çekim yapmak istediğinizde kamera koruyucusu otomatik olarak açılıyor ama elle kapatmak zorunda kalıyorsunuz. Yüz algılaması özelliğinin yanı sıra hareketli çekimlerde titreşim engelleme özelliği de olan kameranın üzerine fazladan bir mikrofon takılamıyor. Fakat dahili mikrofonu ses konusunda zaten gayet başarılı. 120GB'lık dahili belleği olur da size yetmezse SD kart da takabiliyor ve direkt SD karta kayıt yapabiliyorsunuz. Bu kadar güzel bir kameranın fiyatı KDV dahil 1599TL. Tabii ki kayıtlarınızı seyredebilmek için kamerayı HDMI kabloyla direkt olarak televizyona bağlayabildiğinizi de söylemeliyim.

#Küçük #Pratik #120GB HD

POSTED @ 14:02 / 3 yorum

Bu **sıcaklarda** cep telefonunuzu ve fotoğraf makinenizi güneşte bırakmamaya dikkat edin. Sonra **masrafa** girersiniz.

Tatilde bir tanecik e-posta göndermek için internet kafe peşinde koşmayın. Cep telefonunuzu modem olarak kullanabilirsiniz.

22 TEMMUZ

# Bunun pili takılı mı acaba?

Cep Telefonu

Uzun zamandan sonra bir Sony-Ericsson ürününü test etmek beni eski günlere götürdü. Cep telefonu kutusundan çıkarttım ve ilk hareket olarak takmak için pilini aradım. Biraz şaşkınlıktan sonra fark ettim ki zaten takılıymış. Kafamdan geçen "ne kadar da inceymiş" cümlesinin yanına birkaç ünlem ve soru işareti ekleniyordu ki bir anda hayranlıktan paranoyaya geçiş yaptım. O kadar narin görünüyordu ki "Herkes, cep telefonu en az bir kere düşürür" cümlesi kafamda defalarca yankılandı. Elbette korktuğum kadar kolay kırılacağını sanmıyorum. Nihayetinde Xperia Arc bir Sony-Ericcson modeli. Belki de bu paranoyam son zamanlarda herkesin telefonuna bir şeyler olduğundandır. Yine de insanın korktuğu başına gelirmiş diyerek sıyrılayım bu konudan.




Xperia Arc'ın kavisleri hem tasarım hem de tutuş kolaylığı açısından oldukça güzel. Tuş takımının arkadan aydınlatma eksikliği olması dışında da bir kusuru yok. Fotoğraf çekmek için kullanılan düğme iki kademeli. Zaten fotoğraf ve video çekme özelliği de bildiğimiz... Kısaca "öh!" Telefona 4.2 inç dokunmatik ekran yetmemiş, Sony, Bravia Engine'i de Xperia Arc'ın içine sıkıştırmış. Bu arada sevgili kız kardeşimin dokunmatik ekran hız testinden pek de iyi bir not alamadı (ama zaten herkes senin gibi dakikada 600 karakter yazamıyor meleğim). Bu testten sonra defalarca, telefonu arkadaşında görüp nasıl beğendiğini anlatmaktan da geri kalmadı.

Android 2.3 (Gingerbread) işletim sistemi ile zaten beni zayıf yanımdan vuran Xperia Arc, kutusundan çıkan kaliteli bir kulaklık, USB bağlantı kablosu ve şarj adaptörü dışında mini HDMI kablosuyla da tam olarak kalbimi çaldı. Tasarımsal ve donanımsal yapısı ile "para varsa alınır bu telefon" diyebilirim rahatlıkla. Telefon, Turkcell iletişim merkezlerinde ve Turkcell'in anlaşmalı olduğu zincir mağazalarda ayda 67 TL'den başlayan fiyatlarla satın alınabiliyor. - **Ozan**

#Hafif #Şık #Android

*POSTED @ 15:34 / **6 yorum***

Bana bir şey olmaz diyenler yalnızca Türkler değilmiş. Dünyanın en büyük antivirüs yazılım kuruluşlarından **ESET** ile **ABD** merkezli araştırma kuruluşu Harris Interactive, Haziran ayı başında 2027 Amerikalı yetişkinin katıldığı bir anket düzenlemiş. Anket sonuçlarına göre bilgisayar kullanıcılarının gizlilik ve güvenlik ile ilgili endişeleri ile sosyal medyadaki davranışları tutarsız. **Sosyal** medya hesabı bulunanların %69'u güvenliklerinden endişe duymasına rağmen, bunların üçte biri sosyal medya sitesindeki parolasını hiç değiştirmemiş. %15'i ise parolasını en az bir yıl önce değiştirmiş. Bunların %55'i hesaplarının gizlilik ayarlarını 6 ayda bir kontrol etme zahmetine bile katlanmıyor. Üstelik her on Amerikalıdan biri, hesaplarının tanımadıkları kişiler tarafından ele geçirildiği ve hesaplarından bulaşıcı linkler ve yorumlar yapıldığı şikâyetinde bulunuyor. Bu gibi durumlar yalnızca hesap sahibini değil aynı zamanda kullanıcının sosyal medya hesabındaki kişileri de etkileyebileceği için ayrıca üzerinde durulması gereken bir sorun.




Tam da bu aylarda bacaklarınızı yakan dizüstü bilgisayarlardan şikayet ediyorsanız Logitech'in bu soruna güzel bir çözümü var. **Logitech**'in yeni piyasaya sürdüğü enerji tasarruflu **Logitech Cooling Pad N200**, dizüstü bilgisayarınızı kullandığınız her yerde serinlik ve üstün konfor sunuyor. Büyük ızgaralı, sessiz fanı sayesinde soğutmayı sağlayan **N200**, arka ve yan hava girişleriyle kullanıcıya sabit, engelsiz bir havalandırma sunuyor. İki farklı fan hızı seçeneğiyle hava akışını isteğinize göre ayarlama ya da kapama tuşuyla da tamamen kapatma seçenekleri bulunan **N200**'ün USB ile çalışan fanı, bilgisayarın pilini en az seviyede kullanacak şekilde tasarlanmış.



23 TEMMUZ

# Sana hibrid bilgisayar diyelim

Netbook'lar, tablet bilgisayarlar derken şimdi de bu tablet netbook'lar çıktı başımıza. Teoride oldukça başarılı olan konseptin vücut bulmuş ilk örneklerinden olan IconiaTab W500, ne yazık ki pratikte aynı başarıyı yansıtamadı. Bir tablete nazaran oldukça ağır olan ve fazla ısınan bilgisayar, performans konusunda da bekleneni vermekten uzaktı. AMD C-50 1GHz işlemci, AMD Radeon HD6250 GPU, 2GB bellek, 32GB SSD (SD kart yuvası sayesinde hafıza artırılabiliyor) ve 32bit Windows 7 Home Premium işletim sistemiyle gelen ve kapasitif dokunmatik ekran performansı oldukça iyi olan üründe, internette dolanırken üç sekmeden fazlasını açtığımda (Firefox, Chrome, Opera ve Internet Explorer 9'da denedim) yavaşlamalar baş gösterdi. Beraberinde gelen Acer Ring yazılımıyla hoşça vakit geçirdiğim W500'ün HDMI çıkışına güvenip HD film izlemek istediğimdeyse, takılmalar ve senkron kaymaları peşimi bırakmadı bir türlü. USB girişinden dock'una yerleştirip netbook gibi kullanmaya başlayınca da, ekran açısını ayarlayamamak canımı sıktı. Buna paralel olarak Iconia Tab W500, masa gibi düz zeminler haricinde kullanıldığında (koltuk minderi, dizinizin üstü vs.) yerini beğenmeyip pat diye devriliveriyor hemen. Bu arada gördüğüm kadarıyla bu dock muhabbetinin en büyük artılarından birisi de, tüm bileşenler tablet tarafında kaldığından klavyenin hiç mi hiç ısınmıyor olması. Böylece yazı yazacağım derken bilgisayarla el kızartmaca oynamamış oluyorsunuz. Sonuç olarak, Acer Iconia Tab W500'ün eksikliklerini ve kusurlarını, yeni bir konseptin ilk denemelerinden biri olmasına yorduk biz. Yeni ürünlerle beraber Acer tüm bu eksikliklere bir çare üretecektir. Fiyatı henüz belli değil.




Tablet PC



#Hibrid #Mıknatıslı

*POSTED @ 13:58 / **8 yorum***

Samsung, dünyanın güneş enerjisiyle çalışan ilk 10" ekranlı netbook modeli **NC215S'i** pazara sunduğunu duyurdu. Hafif cihaz yalnızca güçlü performans ve kolay taşınabilirlik sunmakla kalmıyor, aynı zamanda hem çevreye duyarlı, hem de ekonomik özellikleri ile dikkat çekiyor. İki saat süresince güneş ışığı altında kalmak netbook'a bir saate kadar enerji sağlıyor. Netbook'taki Samsung'un **SuperBright** yansımayı önleyici ekranı sayesinde kullanıcılar, güneş ışığı altındayken dahi ekranda rahatça çalışabiliyor. Toplam 14.5 saat pil ömrü ve Intel Atom işlemci ile Samsung NC215S gerçekten de kullanıcıya özgürlük sunuyor. Sanırım bu tip modellerin piyasaya çıkmasına en çok Elektrik İdaresi üzülecek. Ürün ağustos içinde piyasaya sürülecek.



NOKIA
Connecting People

Nokia yeni mesajlaşma servisi Chat'i tanıttı. Bu servis **Windows Live Messenger, Yahoo! Messenger, Google Talk, MySpace** ve **Ovi Chat** gibi sohbet programlarını tek bir elden kullanabilmenize olanak sağlıyor. Bunun için önce Ovi Mağaza'dan Instant Message for Nokia'yı (Chat) indirin ve uygulamayı Nokia telefonunuzun uygulamalar menüsüne yükleyin. Ovi Mağaza'dan içerik indirirken kullandığınız hesabınızla aynı kullanıcı adı ve şifreyi kullanarak oturum açın. Arkadaşlarınızı ekleyin. Bu kadar.




## ZAR TUTMAK YENİDEN MODA!

# MASAÜSTÜ OYUNLAR

Dergimizin huyunu biliyorsunuz, oyunların suyunu çıkarana kadar oynamadan inceleme yazısı yazmak bize göre değil. Üstelik geçtiğimiz ay fark ettik ki bu durum sadece bilgisayar oyunları için de geçerli değilmiş. Ofise aldığımız bir grup masaüstü oyunla günlerimizi (ve biraz da gecelerimizi) helak ettikten sonra sıra yazılarını yazmaya geldiğinde hiç tereddüt etmedik, açtık oyunları önümüze ve... ve şey, tekrar oynamaya başladık...

Ama inanın bize, bu oyunları sadece dosya konusu için aldık ve profesyonel olarak inceledik. Her elektrik kesintisinde, ofise her misafir gelişinde ya da gece yarılarından sonra The Game'de cümbür cemaat, sırf eğlenmek için oynadığımıza dair asılsız söylemlere kanmayın. Elimizde kağıt kalem, oyunda ne zaman gülünür, ne zaman geyik yapılır, nasıl stratejiler uygulanır gibi kilit konularda aldığımız notları bir veritabanına girdikten sonra istatistik ve spastik formüllerle grafik sunumlar hazırladık. Sonra hepsini dosyaladık. Ama ben bu yazıyı yazarken dosyaları koyduğumuz yeri bir türlü bulamadım. Sanırım arşiv numaralarını yanlış girmişiz. Bu nedenle oyunların istatistik bilgilerinden ziyade ne kadar eğlenceli oldukları hakkında yazabileceğim sizlere. **-OZAN ÖZKAN**

## ASİ KÖYLÜLER MASAMIZI DA ALIP GİTTİ!
# SHOGUN




Strateji ve şans masaüstü oyunlarının temelidir. Fakat savunmaya dayalı bir stratejiyle oynayıp şansıma güvenme hatasına düşen ben, rezil oldum Shogun'da. Herkesten uzun süredir oynadığım halde Serpil daha ilk oynayışında direkt geçti beni. Tuğbek'e zaten söyleyecek bir şey bulamıyorum. İki tur üst üste ordu yığmaya çalıştığım, bütün varlığımı adadığım şehirler bu kadar pervasızca alınır mı yahu? Bu iki kurt benim egomu dağıtmakla meşgulken neyse ki Ateş Bey kalabalık ordusuyla savunmasız bir şehre saldırıp sürpriz şekilde çiftçilerden dayak yiyerek benden daha içler acısı duruma düştü de bir nebze tatmin oldum.

Sürprizlerle ve bilinmezlerle dolu bir oyun Shogun. Özellikle ilk oyunda kafalar fena karışıyor, çünkü alışık olduğumuz zar, sayı avantajı ve güç kavramları oyundaki "kule" sebebiyle bambaşka anlamlara kavuşuyor. Nasıl anlatacağımı da pek bilemiyorum aslında ama bir yerden başlayalım...

Oyun dörder mevsime bölünmüş iki yıl süresi içinde oynanıyor. Elinizde maksimum 10 aksiyon kartı var ve stratejinizi büyük ölçüde bunlara göre kurmanız gerekiyor. Bu kartlar arasında ordu yığmaktan pirinç ve para toplamaya, saldırmaktan tiyatro yapmaya çeşitli aksiyonlar var. Her mevsim başında bu kartlar karıştırılıyor ve beşi açık, beşi de sırası gelince açılacak şekilde yerleştiriliyor. Ve böylece neyi ne zaman yapacağınızı hem aklınıza hem de şansınıza sormanız gerekiyor. Mesela Tuğbek, benim bu konudaki zayıflığımı iyi değerlendirip ordu yığma kartından önce gelen savaş kartı ile (bendeki şanssızlık yüzünden iki kere oldu bu) beni resmen ezdi. Benden aldığı katanayı da çerçeveletip duvara astı.

Tabii bir de bütün oyuncuların susup köylülerin konuştuğu kış mevsimi olayı var. Kuralları tam uygulamayı becerdiğimizde anladık ki çiftçiler fena vuruyormuş. Diğer mevsimler boyunca ihmal ettiğiniz tebaanız, kış gelince "hani bizim pilavımız" diyerek isyan edebiliyor ve güzelim şehriniz bir anda elinizden kayabiliyor.

Savaş sistemi de oldukça ilginç. İçinde filtre gibi çeşitli boyutlarda delikli katmanları olan bir kulenin içine kaç birimle savaşa katılacaksanız o kadar küp atıyorsunuz. Sonra da kalan sağlar bizimdir diyerek çıkan küplerle savaş sonucunu belirliyorsunuz. Bu arada kulenin içinde önceden kalan, sizin, başkasının ya da köylülerin küpleri de kafalarına göre dökülüyor. Saldırdığınız her savunmasız şehri koruyan da işte bu köylüler oluyor. Ve bir noktada oyun öyle bir yere geliyor ki Shogun olmak için orduları mı harcasam yoksa tapınak yapıp bir köşede yaşamaya devam mı etsem diye karar vermek için ağaç tepelerinde meditasyon yapar hale geliyorsunuz.



### KÜNYE

| | |
|---|---|
| Oyuncu Sayısı: | 3-5 |
| Süre: | 2 Saat |
| Strateji: | Yüksek |
| Şans: | Yüksek |
| Zorluk: | Orta |
| Atmosfer: | Yüksek |
| Genişleme Paketi: | Var |
| Fiyat: | 50$ |
| Kimler Oynamalı: | Kart sayabilen Rain Man'ler |

## TUĞBEK: -BİRBİRİMİZE SALDIRMAYACAĞIZ DEĞİL Mİ SERPİL?
# RISK




Bana ne ya! Ben daha oynamam strateji mıtrateji. Okeye dördüncü misali giriyorum oyunlara. Sonra da paso kafama okey çakıyorlar gibi hissediyorum. Hesabına oynasak maaş yetmeyecek.
Hoş bu (bizim) bildiğimiz, (sizin) sevdiğiniz Risk. Herkes herhalde bir kere de olsa oynamıştır. Çünkü oynatıyor kendini serseri. Düşünün, dünyanın tek hakimi olma hayalleriyle masaya oturup "o benim son askerim ağbiiiy, elini ayağını öpeyim dokanma" diye yalvararak tarihten silinmek kime eğlenceli gelmez ki?!

Beş ordu buradan saldırıyor diye alıyorsunuz zarları, atıyorsunuz. Sonra birileri "yaaaa, zar tutma!" deyince fincanlar giriyor devreye. İş bilekte bitse yine iyi. Kazandığınız ülkeleri elinizde tutmak için ne kadar ordu bırakacaksınız, kime güvenip sırtınızı yaslayacaksınız, nereye destek kuvvet koyacaksınız, hepsi ayrı bir bilinmez. En azından benim için öyle, zaten bilsem kaybetmezdim. Ama kabul ediyorum yenilen pehlivan güreşe doymazmış. Ben de "Sen mi büyüksün, ben mi büyüğüm Risk?..." diye devam ediyorum oynamaya. Belki arada bir şeyler öğrenirim (yok, yok öğrenemem).

Risk öyle çabuk biten bir oyun değil ama hırs yapmadan, tamamen eğlencesine oynayabileceğiniz bir arkadaş grubunuz varsa iki üç saat başında takılıp sıkılınca bırakabileceğiniz, rahat bir oyun. Kuralları kolay, muhabbeti güzel, ah bir de kaybetmek olmasa...







### KÜNYE

| | |
|---|---|
| Oyuncu Sayısı: | 2-6 |
| Süre: | 1-6 Saat |
| Strateji: | Yüksek |
| Şans: | Yüksek |
| Zorluk: | Kolay |
| Atmosfer: | Orta |
| Genişleme Paketi: | Var |
| Fiyat: | 100$ |
| Kimler Oynamalı: | Blitzkrieg sevdalıları |

SENİN ANNEN BİR CYLON'DU YAVRUM...

# BATTLESTAR GALACTICA







## KÜNYE

| | |
|---|---|
| **Oyuncu Sayısı:** | 3-6 |
| **Süre:** | 2-3 Saat |
| **Strateji:** | Orta |
| **Şans:** | Orta |
| **Zorluk:** | Orta |
| **Atmosfer:** | Yüksek |
| **Genişleme Paketi:** | Var |
| **Fiyat:** | 35$ |
| **Kimler Oynamalı:** | Blöf sevenler |






BSG evrenini seviyor musunuz? Diziyi takip ettiyseniz bu sorunun cevabı evettir, hatta bu konuda yalnız da değilsinizdir, çevrenizde BSG geyiği yaptığınız birkaç arkadaşınız illa ki bulunur. Tamam o zaman, ekibi yeniden toplama zamanı! Toplanın masanın başına, Adama senin, Starbuck benim, Baltar onun, paylaşın karakterleri. BSG bilmeyen masumları da dışlamak zorunda değilsiniz, temayı bilmeseler de kuralları öğrenmeleri yeterli. Biz denedik, gördük.

İlk başlarda kurallar konusunda emin olamasak da anladık ki kural kitabını dikkatle okumak sorunları çözüyor. Oyunun GM'i olarak (aslında GM'e ihtiyaç yok) yanlış bir deste hazırlayıp herkesi Cylon yaptığım oyunumuz bile öylesine keyifliydi ki, "öğrenene kadar biraz sıkıntı çekeceksiniz" falan diyemiyorum, her türlü oynanıyor.

Tıpkı dizideki gibi oyunda da İnsanlar ve Cylonlar olmak üzere iki taraf var ve tabii ki kimin Cylon olduğunu bulmak pek kolay değil. Zaten en büyük eğlence de içimizdeki Cylonları tahmin etmeye çalışmak. BSG evreninden farklı olarak seçtiğiniz karakterin insan mı Cylon mu olduğunu çekeceğiniz kartlar belirliyor. Kartlar dedim çünkü oyunun bir aşamasında ikinci kez kart çekiyorsunuz. Bu nedenle insan başlayıp sonradan Cylon olduğunuzu öğrenmek gibi bir olasılığınız da var. Yani oyunun başında Cylonları asıp keserken kendi kuyunuzu kazıyor da olabilirsiniz.

Her turda tek aksiyon hakkınız olması, mutlaka iyi bir strateji kurmanızı gerektiriyor. Özellikle BSG'nin etrafı Basestar, Raider ve Heavvy Raider doluyken ne yapacağınızı şaşırabilirsiniz (ya da sinsi bir Cylon olarak, şaşırmış numarası yaparken içten içe sevinebilirsiniz). Seçeceğiniz karakterin kural kitabında açıklanan sıraya göre Başkan veya Amiral olma olasılığı da var. Şüpheci ve belki de gizli Cylon arkadaşlarınız sizi bu görevlerden düşürüp hapse atmaya çalışırken, diğerleri bunu engellemeye çalışabiliyor. Örneğin William Adama'yı alıp Amiral olarak başladığım bir oyunda hapse düşüp görevimi kaybedince yandaşlarım tarafından Başkan seçildim. Oyun sonunda Cylon olmadığımın ortaya çıkması da oldukça eğlenceliydi benim için. Bu arada Cylon olduğunu açıklayan oyuncunun, ayrı bir tur sistemi ile oynayıp milletin başına bela açmaya çalışması oyunu daha da heyecanlı hale getiriyor. Oyun boyunca bazı karakterler plastik Viper figürleriyle BSG'nin etrafında uçup karizmatik ataklar yaparken, diğerlerinin bir an önce hyperjump'la bu cehennemden kaçmaya odaklanması, BSG ruhunu birebir yansıtan detayların tüm oyuna yedirilmesi ve Cylon poposu tekmelemenin hazzı bütün masayı kaplıyor. Kesinlikle öneriyoruz.






## YA KAZANIRSIN, YA ÖLÜRSÜN
# GAME OF THRONES

Ahh Amazon ahh! İnsan şu dizinin popülaritesini dikkate alıp stoklarını tazelemez mi ya? Resmen içimizde kaldı Game of Thrones, oynayamadık. Ama bizi hiçbir güç durduramaz. Eskiden gazetelerin dağıttığı karton maketlerden gelen engin tecrübemle her şeyi basıp kendi oyunumuzu yapalım fikriyle gaza geldim. Serpil durumu sorduğunda, F4 Phantom'un iniş takımlarını yapıştırıyordum. Fakat o kızgın bakışlara maruz kaldıktan sonra gözlerimde biriken yaşları silip netten oyunla ilgili ne varsa bulup okudum, hüzünle resimlere baktım. Kitapları okumamıştım ama diziyi seyretmiştim (Can'dan yediğim spoiler'ı da unutmadım). Fantastik kurguları zaten severim. Arada bir de rol yapma oyunu oynayan, oynatan biriyim. Bu nedenle Game of Thrones'un oyunu da zaman açısından her daim müsait olmayan ama keyifli vakit geçirmek isteyen bizler için oldukça çekici görünüyor.

Oyun sistemi savaş, kaynak yönetimi ve politika üstüne kurulu. Yapım yılı 2003 olduğundan BSG'deki gibi diziden alınmış görüntüler, çok karizmatik çizimler beklemeyin. Mesela kartondan yapılmış Valyriançelik kılıcının resmi çok gaza getirecek bir çizim değil. Gemi figürü tahtadan ve pek de sanat harikası sayılmaz. Ama önemli olan anlamı, değil mi? Kritik bir anda çevireceğiniz bir oyun pulunun üzerinde "Defans +2" yazıyorsa kim bakar ki çizimine!

Game of Thrones'da Stark Ailesi'ni oynamak (Go Team Stark!) için can atıyorum. Bu sefer Iron Throne'a ben oturup kelleleri ben uçuracağım. Bütün düşmanları duvarın ötesine mancınıkla atıp, büyük savaşa hazırlanacağım. Ne de olsa "kış geliyor!"

### KÜNYE

| | |
|---|---|
| Oyuncu Sayısı: | 3-5 |
| Süre: | 2-3 Saat |
| Strateji: | Yüksek |
| Şans: | Düşük |
| Zorluk: | Orta |
| Atmosfer: | Yüksek |
| Genişleme Paketi: | Var |
| Fiyat: | 210$ |
| Kimler Oynamalı: | Lannister'lara gıcık olanlar |

## İSTANBUL - TRABZON DEMİRYOLU HATTI GÖRKEMLİ BİR TÖRENLE AÇILDI
# RAILROAD TYCOON




Liseyi Haydarpaşa'da okudum. Neredeyse her gün köprünün üzerinden geçerken adımlarımı yavaşlatır ve trenlere bakardım. Cümleyi kurduktan sonra fark ettim ki anlamı başka yerlere kayabiliyor, ama önemli değil, bir inek sayılırdım lisede. Bir akrabamda görmüştüm ilk tren yolu setini. Uyduruk olanlarından değildi. Gerçeğinden bire bir alınmış, çok ayrıntılı bir modeldi. Seti kurarken heyecanlanmıştım ama hareket etmesi için düğmeyi yavaşça çevirirken kalbim de hızlanmaya başlamıştı. Trenin motorundan çıkan metal ve makine yağı kokusunu unutamam.

Aklıma bunlar gelince ve bu kadar savaşlı, topraklı strateji oyunu yazdıktan sonra, elektriksiz de olsa demiryolu kurma üzerine bir masaüstü oyunu güzel olur dedim. İyi de etmişim. Railroad Tycoon'u incelerken kocaman haritasını görünce (91cm x 114cm) öyle bir hayranlık nidası savurmuşum ki Serpil "Alalım bir tane" dedi. Tabii daha gelmedi paketimiz, hem önce bir masa almamız lazımmış.

Gördüklerime ve okuduğum kural kitabına göre amaç oyun başında rastgele yerleştirilen eşya küplerini renklerine uygun şehirlere ulaştırmak için en uygun demiryolu rotasını kurmak ve bu arada iflas etmemek. Kuralları, bilgisayarda oynadığımız Railroad Tycoon'a bir hayli benziyor ve Civilization kadar karmaşık da görünmüyor. Oyunda kullanılan para da sıcaklığını elinizde tuttuğunuzda hissedebileceğiniz kadar gerçek. Kendi kurduğunuz rotayı işaretlemek için şirin ve minik plastik tren figürleri var. Oyunda kullanılan kartlar da oyunun geçtiği zamanı hissettiren siyah beyaz eski fotoğraf ve grafiklerden oluşuyor. Daha ne olsun? Hadi Tuğbek, bunda da yen beni de görelim! Bütün Batı'yı kendi demiryolumla ele geçireceğim ve sana zırnık koklatmayacağım. Bunu da buraya yazıyorum!

### KÜNYE

| | |
|---|---|
| Oyuncu Sayısı: | 2-6 |
| Süre: | 2 Saat |
| Strateji: | Yüksek |
| Şans: | Düşük |
| Zorluk: | Orta |
| Atmosfer: | Yüksek |
| Genişleme Paketi: | Var |
| Fiyat: | 95$ |
| Kimler Oynamalı: | Halıda trencilik oynayanlar |




## YA NİYE TIKLAYAMIYORUM BU OKÇUYA?
# CIVILIZATION

Civilization hakkında ne biliyorsunuz? Mesela "zor bir oyundur" gibi bir şey der misiniz sorsam? Haha, siz bir de onu kutusunda görün!

Ofiste denediğimiz oyunlar arasında içinden çıkamadığımız tek set Civilization'ınki oldu. Aslında oyunun kutusundan bir ton, renk renk, çeşit çeşit parça çıkması başta çok hoşuma gitmişti. Hepsini kartlardan söküp büyük özenle ayırdıktan sonra masayı kurmaya başladım. Başlangıç kurulumunu yaklaşık bir saatte (evet) bitirdikten sonra kural kitabında "Genel Kurulum"dan sonraki başlığa baktım: "Oyuncu Kurulumu"! "Ha, bu işaretin arkasında şu varmış, o farklıymış, şunu da beriye koymalıymışız" gibi nasıl kurduğumu anlayamadığım cümlelerden sonra en nihayet oyunun ilk turuna başladık. Ben ki kural sistemlerine aşina bir adamım, fakat onca hazırlık süresinin ardından darmadağın olmam sadece birkaç saniyemi aldı. Hatta size oyunu şöyle özetlemekten başka çarem kalmadı: "Serpil, İMDAT!"

Bir masaüstü oyunu olarak ortaya çıkan Civilization'ı alıp bilgisayar oyununa çevirmekle Sid Meier'in ne kadar akıllıca bir iş yaptığını anlamak bugüne kısmetmiş. Gerçi bizim oynadığımız masaüstü Civilization, orijinal versiyonun devamı değil Sid Meier's Civilization'ın masaüstü uyarlamasıydı ama her durumda onca birim, o kadar upgrade, binlerce yıllık bir zaman dilimi ve kocaman dört uygarlık bir masanın üstünde toplandığı vakit ortaya çıkan tek şey karmaşa oluyor. Anlayacağınız, biz daha haritanın üstündeki "savaş sisi"ni kaldıramadan pes ettik ama eğer siz yeterince sabırlı ve detaycı bir insansanız ve de daha önemlisi tüm o parçaları dizebileceğiniz kadar büyük bir masaya sahipseniz deneyebilir ve büyük ihtimalle de bayağı seversiniz oyunu.

### KÜNYE

| | |
|---|---|
| Oyuncu Sayısı: | 2-4 |
| Süre: | 2 Saat |
| Strateji: | Yüksek |
| Şans: | Orta |
| Zorluk: | Zor |
| Atmosfer: | Orta |
| Genişleme Paketi: | Yok (Olsa yuh derdik) |
| Fiyat: | 40$ |
| Kimler Oynamalı: | Müebbet hapis yiyenler |

# EKRAN DIŞI



## 27'LER KULÜBÜ

Bilim insanları der ki; *insan beyni 22 yaşında en mükemmel haline ulaşır ve 27 yaşından itibaren düşüşe geçmeye başlar*. İnsan bedenini ve davranışlarını açıklayan, buna benzer verilerle karşılaşıyoruz sıkça. Bir kısım hareketlerimizde "beyin tarafından salgılanan ve adını telaffuz bile edemediğim birtakım hormonlar"ın etkisi vardır mutlaka. Ama benim asıl ilgimi çeken bu işin bilimsel kısmı değil, ruh hali. Bu yüzden de hep merak ettim, yaptığı müziklerle -hâlâ- hayatımızı altüst etmeyi başaran ve 27'ler Kulübü'ne dahil olanların isimlerin ruh hallerini.

Nasıl bir ruh hali içindeydi acaba Brian Jones o gün havuza girerken ya da o gece uyumadan önce Jimi Hendrix neler hissediyordu, neydi Kurt Cobain'e tetiği çektiren, Paris sokaklarında gezerken neler geçmişti Jim Morrison'ın aklından? Şu saatten sonra tek yapabileceğimiz bu isimlerin şarkılarını dinleyerek, en fazla tahmin edebilmek ve hissedebilmek sanırım; bir de tabii bol sayıda sessiz harf içeren bazı hormonlara suç atmak.

Robert Johnson, Brian Jones, Jimi Hendrix, Janis Joplin, Jim Morrison, Kurt Cobain ve son olarak da Amy Winehouse… Huzur içinde uyuyun.

**DAMLA PINAR GÖK**

## EKRANDIŞINDAKİLER

# The New Avengers / İntikamcılar: Sentry

**ESKİNİN DÖNÜŞÜ**

Çizgi roman incelemelerim konusunda gelen eleştirilerden biri de özellikle son dönemde sayıları artmakta olan yerli yayınlara pek ilgi göstermememdi. Bu yüzden de gidip Gerekli Şeyler Yayıncılık'ın çıkardığı New Avengers ciltlerinden birine göz atmaya karar verdim.

Sentry özünde oldukça ilginç bir karakter. Stan Lee'nin yarattığı ama asla kullanmadığı 1970'lerden kalma bir karakter olduğu iddia edildi ki Wizards gibi önemli yayınlarda eskitilmiş skeç görüntüleri bu maksatla yayınlandı. Sentry, bir dönem Marvel'ın Superman'e cevabı olarak düşünülmüştü ama bilinmeyen bir nedenden dolayı hiçbir yayında kullanılmadı. Bu başarılı pazarlama numarası aynı zamanda Marvel'ın yeni karakterinin kökenini de oluşturdu; Sentry aslında yıllardır Marvel evreninde bulunan ve yaşayan en büyük kahramanlardan biri olarak addediliyor ve kimse onu hatırlamıyor. Sentry bir kaza eseri ilk kez olarak kendini gösterdiğindeyse, Avenger'lar tahmin edebileceğiniz üzere onun peşine düşüp, ardındaki sırrı ortaya çıkarmaya çalışıyorlar.

Gerekli Şeyler tarafından basılan Sentry'nin kâğıt kalitesi oldukça iyi. Dahası genellikle yerli yayınlarda var olan sayfaların dağılması ve baskı hataları gibi sorunlar da yok. Sentry'nin çok başarılı bir tercih olduğu düşünüyorum, Marvel'ın önümüzdeki 4-5 yılına etki edebilecek bir karakter ve öyküsü de çok başarılı anlatılıyor. New Avengers sayılarında bolca olan karakter dengesizliği, aksiyon ve diyalogların oturtulamamış olması gibi temel sorunlara da rastlamak mümkün değil. Ciltle ilgili tek rahatsızlığım çevirilerde oldu ki diğer Marvel çevirilerine göre daha iyi olmasına rağmen ufak eksikleri var. Kısa cümlelerde sorun yok ama uzun diyaloglardaki anlatım bozuklukları atmosferi biraz olsun bozuyor. Yine de karakterler birbirlerine "adamım" diye seslenmiyorlar ve buna bile şükretmek gerektiğini düşünüyorum. Sentry cildi Marvel evrenine giriş yapmak için güzel bir cilt bence. Sentry kendini tanıtırken, siz de onunla beraber hem klasik karakterleri hem de Sentry'nin kendisini tanıyacaksınız. Marvel evreni ilginizi çekiyorsa gönül rahatlığıyla bu cildi deneyebilirsiniz. **–Ali**






# Kauan – Kuu..

**GEÇMİŞTEN GELEN BİR KARTPOSTAL**

Daha önce bu sayfalarda ondan bahsetmiş olmam gerekirdi. Tuhaftır, öyle de sanıyordum. Bir yaşanmışlığımız vardı; *uzun zamandır* yolunu gözlüyordum. Birlikteyken, bir Rus gencin yaptığı Fince albümü dinleyen bir Türk olarak hissetmedim asla. Hayatı omuzlarının üzerinden fırlatıp atmak isteyen biriydim bazen; ya da ıslak kırlarda koşmayı düşleyen bir çocuk, nereye varacağını bilmeden. Derken eskiye dair hayal meyal hatırladığım bir tren yolculuğuna çıktım. Hüzne karşı zaafı olan beni esiri etti Kuu. Ondan başkasını dinleyemez, dinlesem de duyamaz oldum.

Müzik kariyerine folk-black metal olarak başlayıp ardından folk-doom'a geçiş yapan Kauan, bir önceki albümündeki gibi bir kez daha folk-post rock'ın sakin durağından geçiyor. *Tahtien Hiljainen Laulu* ile başlıyor yıldızların sessiz şarkısı; ardından *Kauniin Kuun Savelen*'de ay eşlik ediyor ezgiye. Ebedi yolculuğuna *Ikuinen Junan Kulku*'da devam ederken tren, tıkırtıları *Suora Liila Sydankayra* ile son buluyor. Uzunlukları yediyle on beş dakika arasında değişse de, yalnızca dört parçadan oluşuyor Kuu. İsminin sonundaki bir türlü üçe tamamlanamayan noktalar gibi, en azından bir parça daha olsaymış dedirtiyor, yetmiyor. Yine de -bir hayli yüksek olan- beklentilerimi karşılamayı başarıyor.

İkinci bir *Aava Tuulen Maa* ile değil, yepyeni bir atmosfer ve duygularla karşımıza çıkmış Kauan. Şimdi izninizle, yine ona sarınıp uyuyacağım: Varımı yoğumu al, yeter ki sen yanımda kal... **–Eren**



# Rock'n Coke 2011

**SICAK BİR YAZ GÜNÜYDÜ**

Hepimiz çok yaşlıydık ama ruhumuz gençti. O kadar ki beraber lunaparkta "Disko" diye bir araca bindik. Damla küstü onu da bindirdiğimiz için. Sonra gidip "CrazyDance" ve "Vortex"e bindiler. Ben tırstım. Damla izlemekle yetindi. Tuğbek, Serpil ile Volkan'ın çığlıklarını videoya çekti. Geldiler ve Mogwai konseri başladı, coştuk. Hoş biraz uzun sürdü sahne kurulumu ama değdi. Biri Tuğbek'e paso bira ısmarladı. Biz de sebeplendik arada. Kimse kusmadı. O kadar da içmedik. Sonra bizimkiler gittiler. Ben ve Volkan kaldık Moby'yi seyretmeye. Herkes coştu. Herkes dans etti. Trafiğe kalmamak için konser bitmeden çıktım. Yolda uyudum. Taksim'den taksiye bindim. Polis çevirdi kimlik kontrolü için. Eve gittim, uyudum.



Bir güne sığdırılabilecek ne varsa yaşadık. Gençliğimize döndük. Kısaca eğlendik. Müzik dinledik. Dalga geçtik.

Bunların dışında her yer çöp dolmuştu. Tuvaletler (öğğkk)… Gündüz sıcaktı, piştik. Akşam soğuktu, donduk. Eve dönüş çile oldu. Yine de güzeldi yahu. Bu yazı da, daha uzun cümlelerle anlatılamazdı ayrıca. Yaşamak lazımdı. **–Ozan**






## Taht Oyunları – George R.R. Martin

**KORKU KILIÇTAN DERİN KESER**

*Buz ve Ateşin Şarkısı* son zamanlarda herkesin dilinde. İlk kitabın yayınlanmasının üzerinden 10 seneden fazla zaman geçmesine rağmen, serinin son dönemlerde bu kadar gündemde olmasının sebebi serinin HBO imzalı dizisi Game of Thrones'dan başkası değil. Diziye ilgi bu kadar büyük olunca kitaplara duyulan talebin de koca bir sıçrayış yapmaması imkânsızdı. "Aa, ben okumuştum ama bu kitabı" diyor olabilirsiniz ama şimdi dürüst olalım; ilk kitabı iki parçaya bölerek pek başarılı olmayan bir çeviriyle satmaya çalışmak kötü bir hamleydi ve haliyle çok ilgi görmedi. Epsilon yayıneviyse, dizinin yakaladığı ivmeyi kullanarak çok daha düzgün bir çeviriyle kitabı tekrar piyasaya sürdü. Hem de olması gerektiği gibi tek cilt olarak.

Taht Oyunları, "karanlık fantezi" diye tabir ettiğimiz türün en büyük öncülerinden aslında. Yedi kitap olması planlanan serinin ilk kitabı olan "Taht Oyunları" Westeros kıtasında dönen taht mücadelesine yoğunlaşsa da aynı zamanda yaklaşan daha büyük bir tehlikenin sinyallerini vermekten geri kalmıyor. Diziyi izlediyseniz söz konusu olaylardan zaten haberdarsınızdır, ancak kitap dizide işlenenden çok daha fazlasını detaylı bir şekilde içeriyor. Böylece karakterler ve olaylar kafanızda daha iyi oturuyor.

Çevirilerde aile adlarının İngilizce bırakılmasına rağmen bir nevi soyad olan "Snow"un "Kar" olarak çevrilmiş olması gibi ufak tefek gözüme çarpan şeyler olduysa da genel olarak başarılı bir kitap olmuş. Eğer fantastik kitapları ve entrikaları seviyorsanız diğer kitapları da hızla çevrilmekte olan bu seriye başlamamak hayatınızın en büyük hatalarından biri olabilir. **–Can**

## Hediyelerimiz Var!



Tiglon'un Noel Baba'sı Sercan Sülün bu sefer zaman makinesinden çıkıp geldi ofise ve bizi eski yıllarımıza döndürdü. Bu ay web sitemizdeki (www.oyungezer.com.tr) sorumuzu doğru yanıtlayan 5 şanslı okurumuz Cars 2 tişörtlerine sahip olacak. Tişörtler 9-10 yaşa uygun olduğu için, kardeşinize biraz da olsa gecikmiş bir karne hediyesi verme fırsatını kaçırmayın! *(Bunun 2 beden büyüğü yok mu ya, ben de istiyorum, ühü –Damla)*




## Transformers: Dark Of The Moon

**MICHAEL BAY ROBOT DEĞİL BAD BOYS FİLMLERİ ÇEKSİN KAMPANYASI**

2007'deki Transformers filmini, ilk kez yüksek bütçeli bir şekilde beyaz perdede gördüğümüzde duyduğumuz heyecan artık çok geride kaldı. *Michael Bay* projeyi kapmak için elinden geleni yaptığından mıdır, yoksa ilk film diye midir tam emin değilim ama ilk filmin ardından Transformers bir filmden öte, *teknoloji demosu* statüsünde benim için. Bu yüzden "çok kötü filmmiş" şeklinde yargılamıyorum.

Üçüncü film de bu kulvarda devam ediyor. Teknolojik açıdan kesinlikle büyüleyici bir film olmuş. Klasik bir Türk olarak *oha bunu nasıl çizmişler, oha bu efekte kaç milyon dolar harcamışlardır* şeklinde hesaplamalarla filmin tadını çıkarmaya baktım. Ama teknoboy da olsam bir süre sonra feci baydım; çünkü film öncelikle çok uzun. 150 dakika aksiyon, hem de robot filmi mi olur Allah aşkına? M. Bay ticari kafasını kullanmış elbette. Zemini bomboş bir filmin karşılığını izleyiciye bol efekt ve süre olarak verip en azından sinemadan memnun ayrılmalarını hedeflemiş. *Senaryo ne alemde* diye soranlara gülerim; yok senaryo filan. İlk yarının %70'i zaman geçirmek için çekilmiş sahnelerden oluşuyor. Zaten film bittiğinde de "e ne oldu şimdi" diye boş bir ifade kaplıyor insanın yüzünü. O yüzden biz senaryoyu geçelim ve Autobotlar ile Decepticonlar arasındaki kavgaya odaklanalım. Bu sefer daha çok robot karşımıza çıkıyor. İlk kez gördüğümüz bazı Decepticonları cidden beğendim. Özellikle şu "kıl kurdu" kıvamındaki Soundwave ve Shockwave görülmeye değer. Otoban sahneleri bir içim su. Binanın yana devrilmesi oldukça janjanlı. Sentinel Prime ile Optimus Prime'ın da birkaç güzel sahnesi bulunuyor akıllara kalabilecek (Megan Fox da iyi ki gitmiş diyebilirsiniz yer yer) ama onun haricinde yavan bir film Transformers: Dark of the Moon. Tam zevkini almak istiyorsanız mutlaka sinemada, mümkünse IMAX olarak izleyip bu teknoloji demosunu unutmanızı öneririm. 200 milyon dolar harcayıp da "sinema dünyası" kitabında bir sayfa bile yer etmeyecek bir film çekmek ayrı bir başarı. **–Volkan**








# Kung Fu Panda 2

**ENTER THE PANDA!**

Kaç doğumlusunuz? Film janrı olarak aksiyon yerine "vurdulu kırdılı" tabirini kullanıyorsanız, kung fu denince aklınıza Jackie Chan değil Bruce Lee geliyorsa, Kan Sporu'nda Forest Whitaker'ın oynadığı rolü hatırlıyorsanız aynı kuşaktanız, daha da önemlisi aynı kafadanız. İşte tam da bu kafaydı bana 2008 doğumlu ilk Kung Fu Panda'yı sevdiren. Hayranı olduğum uzak doğu kültüründen aldığı referanslarla, 80'lerin dövüş filmi klişelerine yaptığı göndermelerle, mükemmel seçilmiş müziklerin süslediği ustaca kurgulanmış sahnelerle bu dopdolu "animaksiyon" beni benden almıştı. İkinci film, ilkinin başardıklarını tekrarlamakla kalmıyor, bir adım da ileri götürüyor. Bu yüzden makinist Kung Fu Panda 2'nin makarasını döndürmeye başladığı anda kendimi uzun yılların ardından eski arkadaşlarına kavuşmuş biri gibi hissettim.

Gerçekten de muhteşem beşlinin özenle resmedilmiş kişilikleri, Po ve Bay Ping arasındaki baba-oğul ilişkisi ve Shifu'nun şapşal sensei halleri 3 yılda hiç değişmemiş. Po'nun en eski düşmanı bile yerli yerinde duruyor: Merdivenler! Düşman demişken, aslen bir tavus kuşu olan baş kötü Lord Shen'in dövüş koreografisindeki yaratıcılığa şapka çıkarıyorum. Yedekte bir şapkam daha olsa onu da Dreamworks'ün devam yapımlarındaki mucizevi başarısına çıkarırdım sanırım.

Po gerçekte kim olduğunun keşif yolculuğunda iç huzuru ararken, zekice yazılmış espriler ve kusursuz seslendirme eşliğinde akıp giden senaryo elinizi uzatsanız dokunabileceğiniz bir dünya yaratıyor. Filmle ilgili beğenmediğim tek nokta 3D olması. Her yere sızmak zorunda mı bu arsız üçüncü boyut? Animasyonlar hep 2 boyutlu kalsalar sanki daha naif, daha içten olurlar, insanları daha mutlu ederler gibi bir his var bende. Görselliğin önemini yeterince kavramadığımı iddia edebilirsiniz tabii. Ya da teknolojiden anlamadığımdan dem vurabilirsiniz… Afedersiniz, kaç doğumluydunuz siz? **–Umut**

# Meeting Of Allstars Grafiti Festivali

**SANAT SOKAKTA**

İstanbul Büyükşehir Belediyesi Gençlik Meclisi'nin düzenlediği *Meeting Of Allstars Grafiti Festivali* 24 Temmuz'da Taksim Gezi Parkı'nda gerçekleşti. Bir tarafta paten ve kaykaycıların özel olarak hazırlanan rampalarda şov yaptığı, diğer taraftaysa grafiti sanatçıları, müzisyen ve dansçıların sanatı sokağa taşıdığı festivalde Taksim, ünlü ressamların tablolarından fırlamış gibiydi. Bu tip etkinliklerin daha da artmasını ve sokak sanatlarının, sokaklarda daha çok yer bulmasını umuyoruz. Ha bu arada, İstanbul'daki okurlarımız… Hiç İstiklal Caddesi'nde yürürken sokaktaki müzisyenlere kulak kabarttınız mı? Çok ilginç şeylerle karşılaşabilirsiniz. **–Damla**





# Fallen Skies

**YİNE UZAYLILAR, YİNE AMERİKA**

Steven Spielberg insanı heyecanlandıran bir isim. Hele ki bir dizi ve bilimkurgu severseniz, Spielberg'in yapımcılığını üstlendiği bir bilimkurgu dizisi bu heyecanı tavan yaptırabiliyor.

Aslında elimizdeki konu klişenin önde geleni. Uzaylılar dünyayı istila etmiş, insanların alayını katletmiş. Hayatta kalan insancıklar zor koşullarda direniş grupları oluşturmuş ve bir yandan yaşamlarını sürdürmeye, bir yandan da mücadele etmeye başlamışlar. Olaylara şahit olduğumuz yerse elbette yine Amerika. Bugün itibariyle dört bölümü yayınlanan dizide olaylar başrol kahramanımız Tom (Noah Wyle – ER'dan) ve içinde bulunduğu direniş grubunun etrafında gerçekleşiyor. Özellikle ilk iki bölümde çok yoğun bir Galactica ve Jericho havası var. Dünyayı basmış olan insan düşmanı uzaylılar (bir kısmı iki ayak üzerinde yürüyen robotlar, bir kısmı altı ayak üzerinde yürüyen organikler), böyle post apokaliplik bir durumda bile birbirleriyle didişen insanlar, uzaylılar dururken birbirine karşı savaşan gruplar, yağmalar, aşk ve elbette olmazsa olmaz aile dramı.

İlk dört bölüm itibariyle ne göklere çıkaracağım ne de yerin dibine sokacağım bir dizi Falling Skies. Bol aksiyonlu bilimkurgu bekleyenler hayal kırıklığına uğrayabilir çünkü şimdilik konu daha çok aile odaklı bilimkurgu draması şeklinde ilerliyor. Türü sevenler kesinlikle bir göz atsınlar diyorum. Bense hâlâ dizinin bir anda canlanacağını ve bölüm sonlarında "aha bir sonraki hafta ne olacak acaba" dedirtmeye başlayacağını düşünüyor, daha doğrusu umuyorum. **–Eser**



CAN ARABACI

*The dark side of the Force is a pathway to many abilities some consider to be...unnatural -Palpatine*



# ÇOK UZUN ZAMAN ÖNCE, ÇOK UZAK BİR GALAKSİDE...

## STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Bu aralar içim dışım Star Wars, o yüzden size iki parça halinde içimi dökmeye karar verdim... The Old Republic çizgi roman serisi üçe ayrılıyor; Threat of Peace, Blood of the Empire ve The Lost Suns. Bu üç seriden ilk ikisi internette yayınlanan web-comiclerin derlenip toparlanmış haliyken, The Lost Suns doğrudan basılı olarak piyasaya çıktı. Üç seri de Bioware'in yakınlarda çıkmasını umduğumuz The Old Republic DVO'suna sıkı bağlarla bağlanıyor. Threat of Peace, Coruscant'in yağmalanmasını ve ardından gelen "sözde" barışı anlatıyor. Cumhuriyet ve Sith İmparatorluğu arasında alttan alta cereyan eden güç mücadelesi bu serinin ana hatlarını belirlemekte. Blood of the Empire ise Sith İmparatorluğu'nun Cumhuriyet'e sağlam bir darbe indirmesinin ardından Jedi'ların umutsuzca ellerindekini savunma çabasına odaklanıyor. Bu sırada Teneb Kel adlı zeki ve genç bir Sith, Sith İmparatorluğu'nun bin yıllık planına karşı oluşan tehditleri ortadan kaldıracak bir göreve yollanıyor. Son seri The Lost Suns'taki isimlerse muhtemelen biraz daha tanıdık gelecektir. The Old Republic'in geçen seneki sinematiğinde ışın kılıcını avcunun içiyle durduran ablayı hatırladınız mı? (Cortosis'ten yapılma eldiven fikri benim aklıma gelmişti!) Hah, işte kendisi *Satele Shan* ve henüz ilk sayısı çıkan The Lost Suns'ın muhtemel başrolü. Satele'nin soyadıyla ilgili spekülasyonlara hiç girmeyerek, "Nerede Satele, orada Darth Malgus" felsefesini benimseyerek bu üç seriden muhtemelen en önemlisinin sonuncusu olacağını tahmin edebiliriz.





## STAR WARS: LEGACY

Star Wars benim gözümde hep Skywalker'ların hikâyesi olmuştur. Araya Starkiller gibi seriyi fazlasıyla sulandırıp bozan karakterler katıldıysa da ben şahsen onları hep yok saymayı tercih ettim. Legacy'nin bu kadar ilgimi çekiyor olmasının ilk sebeplerinden biri başrolde yine bir Skywalker'ın olması. Legacy'nin başrolünde Cade Skywalker yer alıyor. Üstelik öyle alelade bir Skywalker da değil hani, muhtemelen Ben Skywalker'ın torunu (Genişletilmiş Evrenleri takip etmeyenler için; Kendisi Luke Skywalker'ın oğlu olur). Ancak sandığınız üzere Jedi düzenini bir sonraki aşamaya taşıyacak güçte bir Jedi değil Cade. Tam aksine, uyuşturucu bağımlısı bir kaçakçı ve uzay korsanı. Ha, tabii bir de kelle avcılığı yapıyor. Skywalker ailesinde Anakin'den bile büyük bir kara leke anlayacağınız. Ama aynı zamanda gerçekçi de bir karakter. Jedi olarak yetiştirilmeye çalışılmış, ancak babasının trajik ölümünü izledikten sonra her şeye sırtını dönüp bir şekilde kendini şu an olduğu yerde bulmuş Cade. Ancak aile adından ve mirasından kaçmak o kadar da kolay değil tabii ki. Cade'i ve onun eşsiz yeteneklerini keşfeden Sith'ler işin içine karışınca, Cade kendini istemediği bir güç mücadelesinin içine çekilmiş buluyor.

Legacy dönemi, şu anda Star Wars evreninin zaman çizelgesinin bulunduğu en ileri noktada geçiyor. En son Yuuzhan Vong savaşlarının ardından yaralarını sarmaya çalışan bir galaksiyle karşı karşıya kalmıştık. Legacy ise bizi alıp bunun 100 yıl sonrasına götürüyor. Serilerden aşina olduğumuz olayların çoğu uzun bir zaman önce, çok uzak bir galakside kalmış durumda yani. İlk duyurulduğunda böylesine büyük bir sıçrama hayranlardan çok ciddi tepkiler aldıysa da toplamda 50 sayı boyunca devam eden hikâye öyle bir başarıya ulaştı, öyle beğenildi ki kimileri tarafından orijinal hikâyeden bile üstün tutulmaya başlandı. Bu kadar popüleritenin ardından Dark Horse Comics de 6 sayılık bir mini seri daha yapmaya karar verdi. (Legacy – War)

Legacy'yi bu kadar başarılı yapan, gerçekçi ve inanılabilir şekilde tasarlanmış karakterlerinin yanında, sıkı tasarlanmış ve sık sık önceki Star Wars hikâyeleriyle paslaşan olay örgüsünü birleştiriyor olması. Eğer Star Wars seviyorsanız, The Force Unleashed saçmalığından en az benim kadar nefret ettiyseniz adam gibi bir Star Wars hikâyesi okumak için tek fırsatınız Legacy.



# Serkan İnci & Umut Kullar

**ADAM HAKLI BEYLER!** –DAMLA PINAR GÖK

Hay Allah, halbuki Serpil'e söz vermiştim bu röportajın başlığını "adam haklı beyler" yapmayacağım diye ama dayanamadım. Söz konusu İnci Sözlük olunca, hele bir de Altıkırkbeş Yayınevi'nden ilk kitapları çıktıysa, üstüne bir de karşımızdaki kişiler Serkan İnci ve Umut Kullar olunca verdiğim sözde durmak imkânsızdı. İtiraf etmek gerekirse, İnci Sözlük İnsanlığa Lanet'i okuduktan sonra kafamdaki "İnci Sözlük" klişeleri ve hatta önyargıları büyük oranda tuz buz oldu. Aslında olay hiç de dışarıdan göründüğü gibi değilmiş, İnci Sözlük de *anaokulu terk* değilmiş. Neyse, ben ne kadar anlatsam da "laf"tan öteye geçemeyecek anlattıklarım. Sözü daha fazla dolandırmadan sahneyi Umut ve Serkan'a bırakıyorum ve bu kitaba mutlaka bir göz atmanızı tavsiye ediyorum.

**Öncelikle kitabı henüz okumamış olanlar için özet geçelim… İnci Sözlük fikri nasıl başladı ve nasıl gelişti? Neler yaşadınız bugüne gelene kadar?**

**Serkan İnci:** Sözlüğü kurarken ilk hedefimiz internette sınırsız özgürlüğü sağlama düşüncesiydi. İlk başlarda diğer sözlüklerde yazar olan fakat kendini ifade etmekte zorlanan insanlarla yola çıktık. Bu süreç bazı sözlüklerdeki yazarların söylediği gibi çok basit geçmedi. Bizler daha fazla özgür olmalıyız inancıyla hareket ederek en basit şekliyle kendimizi var edebilelim çabasındayken bazılarının anlamsız bir şekilde bundan rahatsız olması çok manidar. Yurtdışında yaşayan arkadaşlarımız devamlı olarak bize "bu sözlük Amerika'da olsaydı şu anda belki de yüz milyonlarca dolarlık bir siteydiniz" diyorlar. İşin gerçeği biz de böyle düşünüyoruz fakat biz en başından beri sözlüğü bir para kaynağı olarak görmedik. İnci Sözlük'ün belirli bir çıkara hizmet etmemesi de insanları cezbetmeye yetiyor. Ortada aylarca düşünülüp hayata geçirilmiş ve 2 yıl boyunca günde 24 saat emek verilmiş bir site var. Ve ona ait olmaktan gurur duyuyoruz.

**Genelde İnci Sözlük "insanların sürekli küfür ettiği haylaz bir ortam" olarak değerlendiriliyor ama kitabı okuduktan sonra gördüm ki, en baştan beri aklınızda otoriteye karşı başkaldırı sağlanabilecek ve toplumun gençlere empoze ettiği genel geçer doğrulara karşı tepki yaratabilecek bir ortam oluşturma fikri varmış…**

**Umut Kullar:** Çok doğru söylüyorsun. Çocukluğumuzdan beri elimize verilen şeyin şeker değil de şekeri alınmış sap olduğunun farkına vardık ancak buna kimsenin ses çıkarmadığını görmek bizi hayal kırıklığına uğrattı. Siyasetin, sanatın, kültürün ve yaşam biçimlerinin yozlaştığı bir düzende ona karşı küfür edebilmek suç olamaz diyerek bastık küfürü. Evet küfür ayıptır, kakadır ama gözümüzü açınca farkına vardık ki insanlar ülkeyi dolandırırken, para kazanacağım diyerek gençlerin beyinlerini yıkarken sorun yok. Biz sesimizi yükseltince mi problem yaşayacağız dedik ve anne babalarımızın "aman oğlum, aman kızım, onu deme bunu yapma, şunu elleme" dayatmalarını bir kenara bırakmamız gerekliliğini anladık. Ve bir baktık ki çevremizde bizim gibi düşünen on binlerce üye ve bizi sürekli takip eden yüz binlerce insan var.

**İnci Sözlük'ün bu kadar popüler hale gelmesini neye bağlıyorsunuz? Diğer mecralardan farklı olarak, insanların hangi ihtiyaçlarını karşıladınız**

**da bu kadar popüler hale geldiniz?**

**Serkan:** Biz sözlükte her şeyden önce insanların özgür olma ihtiyacını tatmin ediyoruz. Cinsellik, aşk ya da maneviyat ne kadar gerekliyse özgürlük de bir o kadar gerekli. Sözlükte hiyerarşi diye tanımlayabileceğimiz gereksizliği ortadan kaldırınca insanlar bize ilgi duymaya başladı. İnci Sözlük aslında olması gerekeni sanal dünyada örüyor. Bunu sanal dünyadan çıkartıp reel dünyada yaşayan insanlarda da görebilmek bize ayrı bir motivasyon katıyor. Burada insanların gerçekten kendilerini göstermeleri için bizim yalakamız olmalarına ya da devrin ihtiyaçlarına göre gerekirse dindar gerekirse aşırı solcu görünmesine gerek yok. Evinde pijamasıyla, şortuyla ya da boxerıyla, kısacası tüm realitesiyle bir insan neyse sözlükte de o şekilde var olabiliyor.

**"İnci Sözlük İnsanlığa Lanet" geçtiğimiz aylarda, favori yayınevlerimizden biri olan Altıkırkbeş Yayınevi'nden çıktı. Kitap fikri nasıl oluştu, süreç nasıl gerçekleşti?**

**Umut:** Bizim yıllardır bu kitap üzerinde çalıştığımızı birçok insan biliyordu ama takmıyordu. Düşündükleri belki de "bu adamlar tutmaz artık sapıtmaya başladılar, biri bunların önünü kesecek" gibi zırvalardı. Kitabın içinde ne olduğunu bilmeden bizi eleştirenlerde cabası. Bizim bu kitapta kendi benliğimizi tatmin ettiğimiz söyleniyor. İsim yapmak isteyen ya da göz önüne çıkmak isteyen insan böyle bir kitap çıkarır mı? Ya da en basitinden kitap mı çıkartır? Dünyanın neresinde bir insan ünlü olmak için böyle bir işe girişir, anlayabilmiş değilim. Tabii ki çatlak sesler çıkacak. Ama bu çatlak seslerin genellikle *biz özgürüz, kolejliyiz* ya da *entelektüeliz* yalanlarıyla yol alanlar olduklarını görünce bu insanlara neden bu kadar sinir olduğumu da anladım. Buna rağmen düşüncemizi anlatıp insanlar tarafından bu kadar benimsendiğini görmek bizi mutlu ediyor.




Artık yeni bir devri yaşamaya başladığımıza inanıyoruz ve bunu en yalın haliyle tanımlamak gerekliliği doğdu. Kitapta da söylediğimiz gibi artık otoritenin insanlar üzerindeki aşırı baskısı sonucunda insanlarda bu yükü kaldıramama durumu başladı. Bunu tanımlamamız gerekiyordu. Sözlük hakkında hiçbir şey bilmeden bizi adeta idam sehpasına itenlere cevap verecek 1. bölümü oluşturduktan sonra 6.45'le flörte başladık. Özellikle Kaan Çaydamlı ve Şenol Erdoğan, editör ya da yayıncı olmaktan öte, yayın dünyası hakkında bize birçok şey öğrettiler. En azından bizi sınırlandırmadılar. Biz de elimizde olan yazılarımızı *işte bunlar dokümanlarımız, bu da kitabın ismi* diye sunduk. Çok olumlu karşıladılar. Şu anda üçüncü baskıyı bekliyoruz, umarım 6.45 de en azından giderlerini karşılayabiliyordur(evet, Kaybedenler Kulübü filminde konu edilen satmayan kitaplara gönderme yaptım). Ve sonuç olarak buradayız.

**Altıkırkbeş ve İnci Sözlük'ün yakın dönemde ne gibi projeleri var? Biraz ipucu alabilir miyiz?**

**Umut**: 6.45 şu anda bizi zihinsel olarak tatmin edebiliyor. Belki de bunu Türkiye'de yapabilecek tek yayıneviyle anlaştık. Hayata karşı bakış açılarımızın aynı olması bizim insanlara şu sözü vermemizi sağlayabiliyor; *evet, daha yeni başlıyoruz*. İlk defa burada söyleyeceğiz herhalde ama ikinci kitap da çıkacak. İnsanlığa Lanet'in insanlar tarafından sindirilip biraz daha özümsenmesinden sonra umarım 6.45'le daha da ses getireceğine inandığımız bir projeye imza atacağız. Bu arada insanlar bize devamlı olarak *yok mu bir organizasyon* diye soruyorlar. Sanırım yakın gelecekte Yalnızlar Partisi tadında 6.45 ve İnci Sözlük olarak bir organizasyonumuz olabilir, aman liseliler duymasın :)

**Serkan İnci'yi artık bütün kamuoyu tanıyor ve biliyor. Ama kitabı elimize aldığımızda ortaya bir ana karakter daha çıkıyor ve herkes bu soruyu soruyor; kim bu Umut Kullar?**

**Umut:** Valla ilk başlarda olayın buralara kadar geleceğini bilseydim takma ad bile kullanabilirdim. Aslında ben öldükten sonra ünlü olmayı bekliyordum ancak bir sabah uyandım ve bir baktım insanlar çılgınlar gibi beni Facebook'ta eklemeye başlamış. Bunu ilk zamanlarda garipsiyordum ancak şimdi alıştım ve eski yaşantıma kaldığım yerden devam ediyorum. Bazen arkadaşlarım bile "o Umut sen misin" diye soruyor. Ben de anlayamadım açıkçası ama popüler kültüre yenilmeyi düşünmüyorum :)

**Mevcut kitap toplatma, internet yasakları ve filtrelerini de göz önünde bulundurursak hiç kendinizi köşeye sıkışmış gibi hissediyor musunuz? Hem kitap hem de İnci Sözlük sansüre ve yasaklamaya çok müsait platformlar.**

**Serkan:** Şu ana kadar en azından kitaplarımızın toplatılmaması çok olumlu. Farkına vardık ki




Türkiye aslında özgürlükçü takılanların kuralcı, muhafazakar gözükenlerin yeni düşüncelere daha açık olduğu bir ülkeymiş. Kısacası bugüne kadar bize öğretilen her şeyin bir kandırmacadan ibaret olduğunu düşünüyoruz.

İlerideki çalışmalarımızda ve kitaplarımızda nasıl bir tabloyla karşılaşacağımız tam bir muamma. Şu günlerde canımızı sıkan en büyük meselelerden birisi internet filtrelemesi. Hani çağımızın yeni söylemi özgürlüğün sınırsızlığıydı? Bunun da bir sınırı varmış demek ki. Eğer tecavüzlerle dolu bir dizi çekersen ayakta alkışlanırsın ancak bunu internette argolu bir şekilde eleştirir ya da tiye alırsan hemen anarşist ilan edilirsin. İş bazılarının çıkarlarına gelince hemen çığlıklar atılmaya başlanılıyor. İnsanların yozlaşmalarını engellemek amacıyla kurallar koyuyorlarmış, gülüyoruz buna. Kısacası internet filtrelemesi belirli bir zümrenin kendi çıkarına göre hareket etmesi için başlatılan sözüm ona ahlaksal kanunlaşmadan başka bir şey değil. Şu anda gözüken tüm bu olumsuz tabloya rağmen yine de umut doluyuz. Bizce bu jenerasyon Türkiye'nin daha fazla özgürleşebilmesine tanıklık edecek.

**Çok teşekkürler bu keyifli sohbet için. Altıkırkbeş partisinde görüşmek üzere.**

Biz teşekkür ederiz.



# Level E

**ARAMIZDA OLDUKLARINDAN ŞÜPHENİZ Mİ VARDI? -İPEK CEVAHİR**




İşin aslını şu an, şu dakika içinde bilemeyecek olsak da teorik olarak "uzaylılar aramızda geziyor ve günlük yaşamımızın bir parçası olarak yaşıyorlar ama kendilerini bizden saklıyorlar" dersek aksini ispatlayabilmemiz pek mümkün olmaz. İşte Level E bu teoriden yola çıkarak yazılmış bir bilim kurgu/komedi serisi. Aslında sadece komedi deyip geçmek büyük haksızlık olur, eğer spoiler yemeden izlemeyi başarırsanız (ki elimden geldiğince üstü kapalı anlatmaya çalışacağım) son zamanlardaki en harika troll hareketlerinin yüzünüze çarpıp duracağını garanti edebilirim. Son zamanlardaki derken anime olarak son zamanları kast ettiğimi belirtmem lazım. Level E 1995-97 yılları arasında yayınlanmış bir manga aslında. Evet, günümüzde daha bazı popüler serilerin, hikâye yarılamadan anime adaptasyonlarının birbirini kovaladığını düşünecek olursak, 97'de bitmiş bir mangayı uyarlamaya karar vermek için *oldukça gecikmişler* diyebiliriz ama iyi ki de yapılmış.



Sevenlerinin hâlâ andığı Yu Yu Hakusho ve verdiği aralar bitmek bilmeyen Hunter x Hunter gibi çok ünlü mangaların yaratıcısı olan Yoshihiro Togashi, Weekly Shonen Jump'ta yayınlanıp 3 ciltte toplanan bu (nispeten) kısa mangasında çok daha ciddi, hatta tam bir bilim kurgu serisine yakışacak ciddiyette bir çizim tarzı tercih etmiş. Tabii buna karşılık manganın ciddiyetten çok uzak olması ayrı bir kandırmaca.

Hikâye, galaksinin dört bir yanından ziyaretçilerin gidip geldiği dünyamıza acil iniş yapmak zorunda kalan ve çarpma sırasında hafızasını kaybeden Baka Ki El Dogra adlı bir prensle başlıyor (prensin adının "aptal" anlamına gelmesinden dolayı kendisine sürekli "Baka Prince / Aptal Prens" diye seslenen çok kişi göreceksiniz seri boyunca). Kazandığı beysbol bursuyla lise hayatına başlamak için kasabaya yerleşen Tsutsui Yukitaka'nın evine zorla taşınan Baka'nın bencilliği bir yana, kasabayı mesken edinmiş saldırgan bir grup uzaylı kahramanımızın varlığından çok rahatsız olur. Ne onlara, ne kovuldukça geri gelen prense bulaşmak istemeyen Yukitaka'nın şansına ya da belki şanssızlığına, Dogra'dan prenslerini geri almaya korumaların gelmesi ve bölgedeki uzaylı şüpheleri sonucu yoğun araştırmaların başlatılması, üstelik yan dairedeki güzel Miho'nun babasının da araştırmacıların başında olması Yukitaka'nın nice umutlarla beklediği yeni hayatını hiç istemediği yerlere taşır

Hikâyenin sadece giriş kısmını öğrendiğinizden emin olabilirsiniz, başta da söylediğim gibi çok detaya girmemek lazım böyle bir macerada. Level E hakkında bahsetmek istediğim çok fazla eğlenceli şey var aslında. Prens'in yaptıklarının, korumala-



rından Kraft'ı delirme sınırlarına getirip çileden çıkartması, her fırsatta oltaya gelmesi ve prens olduğu için ona bir şey yapamaması en çok güldüğüm yerlerden biri oldu. Ayrıca ilerleyen bölümlerde 5 çocuğun başına gelenler hem zamanlar Power Rangers tarzı tokusatsu yapımlarını sevenleri hem de RPG oynamayı sevenleri fazlaca güldürecek türden. Seri boyunca çok olmadık durumlara, çok olmadık şartlarda karşılaşacaksınız.

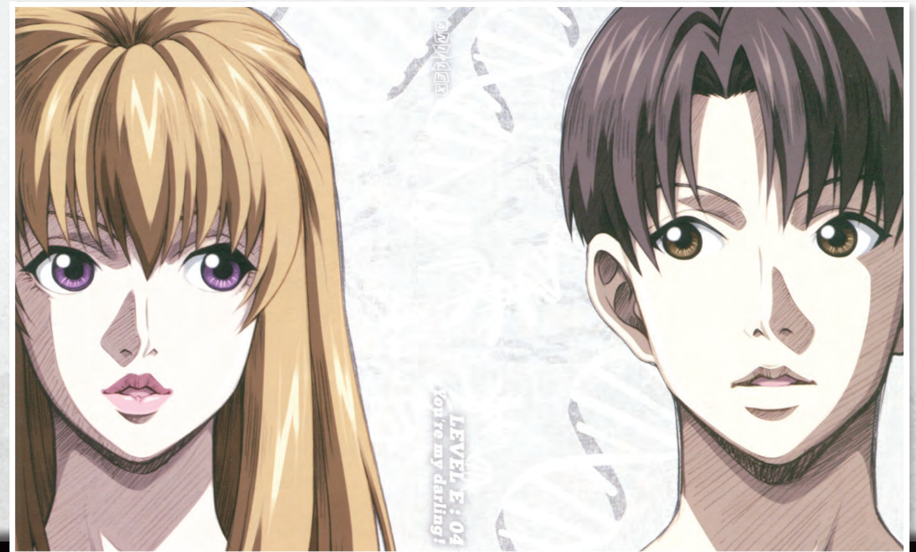
Toplamda 13 bölüm olmasına rağmen mangayı sonuna kadar takip edebilen anime, sadece bu konuyu işlemiyor gerçi. Kısa yayın süresi içinde anlattığı hikâyeleri hızla işlemesi sonucu 2-3 bölümlük ayrı maceralar anlatabilmeyi başarıyor. Yalnız animenin bittiği noktadan sonra mangada 1 ekstra bölüm daha var, merak edenler açıp okuyabilir. Bu bölümün anlatılmamasının sebebi belki de bitirdikleri yerin finale daha yakışır bir bölüm olmasından kaynaklanıyor olabilir.

Hem animasyonuyla konunun inandırıcılığını ve manganın aktarmaya çalıştığı "ciddiyeti" başarıyla koruyan hem de çok zekice bir espri tarzı olan Level E'yi bu yaz bitmeden mutlaka izlemelisiniz.



## KÜNYE

**Orijinal Manga:** *Yoshihiro Togashi*
**Animasyon Stüdyosu:** *Studio Pierrot, David Production*
**Yönetmen:** *Toshiyuki Kato*
**Senaryo:** *Jukki Hanada*
**Karakter Tasarım:** *Itsuko Takeda*





## Excel Saga Sona Eriyor

**Koushi Rikudo'nun komedi serisi Excel Saga, 15 yıllık yayın hayatının ardından hayranlarına veda etmeye hazırlanıyor. 1996'da yayına başlayan manga, 99 yılında J.C. Staff tarafından animeye uyarlanmıştı. Dünyayı ele geçirmeye çalışan Across adlı bir organizasyon için çalışan Excel'in ve çevresindeki absürd maceraların anlatıldığı seri, son manga bölümüyle birlikte 27. ciltte tamamlanmış olacak.**

## Rebocon 5

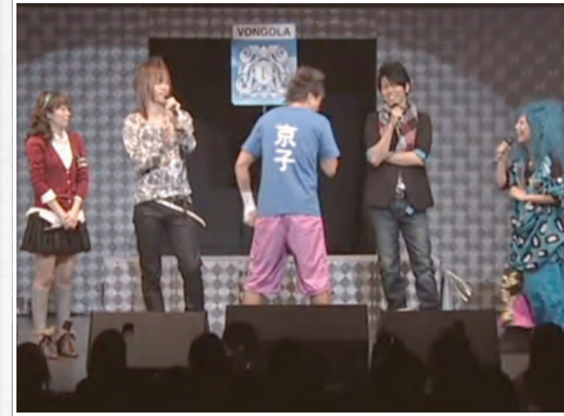
Amano Akira'nın shonen serisi Katekyo Hitman Reborn, severek takip ettiğim mangalar arasında. Evet, bayan hayranlarının ezici çoğunlukta olması (ya da en çok bizim sesimizin çıkması :) galiba bir shonen serisi için alışılagelmişin dışında olsa gerek ama bunun muhtemel sebeplerini başka bir zaman konuşalım :)

Serinin 2006'da başlayan anime uyarlaması, 203. bölümle birlikte 2010 yılında sona ermişti ancak tabii ki manga Weekly Shonen Jump'ta her hafta devam ediyor (daha izlemeyenlere önemli bir not, ilk başlardaki garip animasyon hataları DVD'lerde düzeltilmiş). Konu yeterince ilerleyince animenin tekrar başlayacağı umutlarımız bir yana, yapımcılar boş durmayıp 2008'den beri her yıl Rebocon konserleri düzenliyorlar. İzlediğim en eğlenceli etkinliklerden biri Rebocon. Serinin harika seslendirme sanatçıları, kendi karakterlerine bürünerek ait oldukları takımlarıyla birlikte sahneye çıkıp rolep-lay şeklinde konser veriyorlar. Bazen kimin hangi karakterin şarkısını söyleyeceği, kimle eşleşeceği, bazen sonunda bir şey için yarışıyor olmaları (ve bazen de Lussuria'nın seslendirme sanatçısı Yuzawa Kouichirou'nun epik yorumları) serinin hayranları için harika bir konser fırsatı sunuyor.



Konserler beklenenden çok daha büyük bir ilgiyle karşılandığı için her seferinde daha büyük bir salona taşınmak zorunda kaldı. Ayrıca her seferinde kendi içinde programında da güzel farklılıklar sundu. Sonunda bu sene için de bir tarih kesinleşmiş görünüyor. Rebocon 5, 1-2 Ekim 2011 tarihlerinde Tokyo'daki Yomiuri Land Open Theater'da düzenlenecek. Biletlerin ön satışları şimdiden başlayan konserde çıkacak birkaç isim şimdiden belli olmuş bile, gelişmeleriyse ilerleyen günlerde duyuracaklarmış.

"Ölmeden önce yapılasılar #25424258412"




## Ekran İçinde Ekran: Ano Hana

Yaz tatilinin son demlerinde Ano Hana (Ano Hi Mita Hana no Namae wo Bokutachi wa Mada Shiranai) serisini tanıtmak istemiştim ama yazın son günlerini yaşama bunalımında olanlar varsa, onlara son zamanlardaki en duygusal serilerden birini tavsiye edip daha da beter bir ruh haline sokmamanın iyi olacağını düşündüm :) (o yüzden muhtemelen bir ay sonra anlatacağım muhaha) Fakat seri içinde yapılan bazı göndermeler Ekran İçinde Ekran'da yer alacak kadar çoktu ve güzeldi.

Örneğin Jinta ve Anjou'nun (ahem) birlikte çalıştıkları video dükkânındaki posterlerin hepsi bilindik serilere ait. Biraz flulaşlmış olmalarına rağmen Working!!, Kuroshitusji, Hourou Musuko (Wandering Son), Sekirei gibi serilerin posterlerini seçmek mümkün. Karakterler çocukluklarında birlikte oynadıkları oyunlardan bahsederlerken direkt isimleri kullanılamamış tabii. "Nokemon" ya da "Dojimon" gibi isimlere rastlayacaksınız ki bunlar tabii ki Pokemon ve Digimon.

Üçüncü bölümde Poppo "Ventura, Ventura, Space People!" diyor. Bu Rumiko Takahasi'nin eski, ünlü serisi Urusei Yatsura'dan bir gönderme. Ayrıca Jinta'nın 6. bölümde televizyonda izlediği anime "Occult Academy".





# N.E.M.

## İSTANBUL - ANKARA YOLCUSU KALMASIN



Göktuğ Yüksel
*goktug@oyungezer.com.tr*

SICAK VE NEMLİ havalardan, bunaltıcı bir mevsimden, denizin buz gibi sularının dibinden gelen ailenizin yazarı Gök++'tan sevgi ve saygılar arkadaşlar. Temmuz ayını geride bıraktık ama temmuz benim için son yılların en renkli ayıydı diyebilirim. Tam bir "gör gözüm yolları" moduna girdim. Uzun bir süredir hiç izin kullanmadan eşekler gibi çalışıyordum. 4,5 senedir adam gibi tatil yapmamıştım. Arada Chicago gibi kaçamaklarım olmuştu ama bir hafta süreli bir tatil yapmamıştım. İşte bekledim, bekledim ve en sonunda bir aylık tatili çakıverdim. İyi gezdim temmuz ayında. Sabah seher vakti düştüm yola ben bir yeşil gözlü yar sevmiştim modunda, atladım uçağa... Uçak ve otobüs duraklamalarını saymak gerekirse, şöyle bir rota çizdim... Omaha, Chicago, İstanbul, Ankara, İstanbul, Moskova, Ankara, İstanbul, Ankara, Didim, Bodrum, Ankara, İstanbul, Chicago ve Omaha... Bol bol gezdim yani. Tabi ki bu seyahatimin amacı Rusya'daki kız arkadaşım Katya'yı görmeye gitmekti. Barış babamızın şarkısındaki gibi yeşil gözlü bir yar uğruna Amerika'dan kalkıp ta Rusya'ya gittim. Çok güzel vakit geçirdim orada da. Rusya'yı dolaştım biraz, yamuk bir vaziyet varsa düzelteyim falan dedim. Hayat benim için maceralardan ibaret zaten, o yüzden bir kız uğruna atladım gittim oralara. Katyam da gidilmeyecek gibi bir kız değil zaten. Ehueheuhe. Neyse, Rusya macerasından başka bir NEM'de bahsederim, bu ayın konusu Ankara ve İstanbul'da yaptığım "Gök++ Buluşma ve Hıyar Yeme" günleri olacak. İzmirli arkadaşlardan da çok istek geldi ancak ne yazık ki bu sene sadece Ankara ve İstanbul'daki arkadaşlarımla buluşabildim. Bundan sonra inşallah her sene bu buluşmaları devam ettirmeyi düşünüyorum. Buluşmalardan kısaca bahsedeceğim ancak dergi ofisini ziyaretimden de kısaca bahsetmek istiyorum.

### OGZ HQ

Sinan ve Tuğbek ile aynı piyasada olmamıza (piyasa malıyız), daha doğrusu aynı sektörde olmamıza rağmen ve de kendilerini 10 seneyi aşkındır tanımama rağmen yüz yüze tanışmak hiç nasip olmamıştı. Bu kusuru gidermek amacıyla ben de atladım dolmuşa ve dergimizin ofisini ziyarete gittim. Tabii ki elimiz boş, gözümüz yaş gitmek olmayacağından dolayı Göksu Evleri sitesindeki pastanenin birinden bir kilo baklava çaktım bir güzel... Eheuhueh. Baklava elimde o güneşin altında yavşaya yavşaya yokuştan yukarı doğru tırmanırken bir baktım önümde bir araba durdu ve içinden Damla indi. Beni tanıdılar yani. Zaten bu burunla nereye gitsem tanınıyorum bilader. Eheuueh. Neyse ki imdadıma yetiştiler ve de çok şükür o yokuşu tabanvay yerine araba ile tırmandık. Ofiste çok da uzun kalamadım ama en azından çoğu silah arkadaşımla tanıştım. Müdürüm Sinan ile bahçede oturup güzel bir çay içtik, baklava yedik, muhabbet ettik. İyi oldu yani. Tuğbek ve Serpil ile yüz yüze görüşme imkanım olmadı ama o da bir dahaki sefere artık.

### GÖK++ İSTANBUL BULUŞMASI

İlk buluşmamız İstanbul buluşmasıydı. Ben İstanbul'da kendimi turist gibi hissettiğim için nereye gidilir, nerede buluşulur pek bir fikrim yoktu. Bu buluşmada yer önerileri verdiği ve scout moduna girip grubu sağa sola götürdüğü için Malatya Serdarım, Serdar Tepeyurt'a teşekkür ederim. Yanımdaki birkaç arkadaşımla yerel bir manavdan kilosu 2 lira olan hıyarlarımızı alıp buluşma yerine doğru ilerlemeye başladık. Manav da bir garipti aslında. Daha doğrusu hıyarlar bir garipti. Ben Amerika'da alışmışım 20-25 cm'lik hıyarlara, adamın bana hıyar diye gösterdiklerini ben acur sandım. Demek ki yurdum hıyarlarında bir küçülme olmuş. Benim zamanımda böyle değildi, neyse sağlık olsun. Ben vatandan ayrılınca hıyarlar da üzüntüden öyle çekmişler kendi kendilerine; yazık ki ne yazık. Tabii benim şansıma o gün Taksim Meydanı'nda bir gösteri vardı. Gösteriye ve gösteri topluluğuna fazla buluşmadan biz birbirimizle buluştuk. Zaten buluştuğum arkadaşların çoğunu sima olarak tanıyordum; tanımasam bile bir "geek" topluluğu kendini ya tişörtlerinden ya saçından sakalından ya da çantalarından belli ediyor bilader yav. Ehuehue. Neyse, Serdarımızın önderliğinde Kocabaş veya Kayabaş mıydı; yoksa Kocataş mıydı hatırlayamadım şimdi, öyle bir yere gittik ve yayıldık bir güzel çayıra çimene. Bu arada mekanın yeri Kabataş da olabilir. Dediğim gibi İstanbul turistiyim ben. Neyse, hıyarlar elimizde, uzun ip belimizde, biz gideriz ormana hey ormana modunda ağaçlık bir alana yayıldık, güzel bir sohbet ettik işte hep beraber. Tabii ki hıyarlarımızı yemeyi de ihmal etmedik. Ne yazık ki İstanbul buluşmasına "tuz" getiren biri olmadı. Bu gerçekten yüreğimi parçaladı. Oysa ki ne güzel birbirimize tuzlayarak yedirtecektik o hıyarları. Hayatımda ilk defa tuzsuz hıyar yemek zorunda kaldım ve tuzun önemini bir kere daha anladım. Bundan sonraki buluşmaya lütfen tuzsuz gelmeyin arkadaşlar. Neyse, yeme içme faslından sonra resim faslına başladık ve özellikle çok güzel ve nadide bir "sizleri seviyoruz" resim serisi yarattık. Zannetmiyorum ki o kadar el ve parmağı o şekilde başka bir resimde görebilesiniz. İstanbul ekibi olarak tüm dünyaya sevgi saçtık. Oradaki ağacın etrafında seksapeli yüksek hareketlerde bulunduk ağaca. Öyle resimler de çektirdik. Ayrıca İstanbul ekibindeki arkadaşlarla bir de güzel günlük türü bir şey yaptık, herkes gönlünce o gün neler hissettiklerini bir cümle olarak yazdı. Bunu da sayfalarımızda görebilirsiniz. Kağıt ve kalem ihtiyaçlarımızı karşıladığı için Sibel Kahraman'a da İstanbul ekibi olarak teşekkür ediyoruz buradan. Ne yazık ki akşam 6 otobüsü ile Ankara'ya dönmem gerektiğinden dolayı İs-






# İSTANBUL TAYFASI NE DEDİ!

Sıcak bir İstanbul gününde Kabataş sahiline yerleştik ve hıyarlarımızı yemekle meşgulüz. (Serdar Tepeyurt)
Bu sıcak günde onlarca Oyungezer ve Göktuğ dostları toplandı, bir araya geldi. (Emre Sevimbige)
Gök'le toplantıya hıyarsız gelmek olmazdı. Gök master'a verilen hıyar (acur) diğerlerinden çok ama çok farklıydı. (Nezih Onur Gül)
Boğazda yüzen çocuklar etrafımızı sardı. Hıyarlar da bitti, tırsıyorum. (Uğur Mete)
"Sonunu düşünen kahraman olamaz!" tadında bir yazı olacak gibi. Tepemizde sıcak, oturduğumuz yerde saçmalıyoruz. (Erkam Ali Dönmez)
Ortada çifte kavrulmuş lokumumuz, yanımızda alemin en iyi coderı Gök++ ile geçirdiğimiz zaman gerçekten muhteşem. (Selim Arıkan)
Kabataş sahilde ağaç altında çömdük. Hıyarlarımız bitti üzgünüz. Lokumla idare ediyoruz. Ekip ve Gök++ hep birlikte muhabbetin dibine vurmuş vaziyetteyiz. (Ozan Yalçınöz)
Ailenizin yazarı gerçekten de ailemizden birisi. Onca yıldır takip ediyorsun ve adamı karşında görünce güzel oluyor arkadaşlar. Herkese nasip olur inşallah. (Cem Özdemir)
7 yılık takip sonucunda ailemizin yazarı Gök++'ı İstanbul'da yakalamak ve soğuk hıyarlarımızla sıcak bir sohbet etmek... Harika... (Berkay Şencan)
Ufak bir yürüyüşten sonra geldiğimiz boğaz kenarında çimlerde yayıldık. Hıyar ayinini tamamladıktan sonra, çifte kavrulmuş lokumdan atıştırdık. Güzel bir gün oldu. (Çağatay Çevik)
Yaklaşık 10 seneden sonra toplanacağımızı duyunca yazlıktan atladım geldim ve şu ana kadarki en keyifli hıyar sofrasında bulunmaktayım. Teşekkürler Türkiye! (Berk Özdemir)
Hıyarlarımızla Taksim Meydanı'ndan Kabataş sahiline kadar yürüdük. Hava 40 derece falandı. Ah bir de tuzumuz olaydı. Ailemizin yazarı Göktuğ'a selamlar. Ben Tolga.
Küçük bir yürüyüşün ardından geldiğimiz sahilde ailemizin yazarı Göktuğ Yüksel'le hıyar yemek ve sohbet etmek çok güzeldi. (Deniz Gürman)
Yaz okulunda sınavlar yaklaşmışken yine de bu fırsatı kaçıramazdım. Uzarsa uzasın okul, Göktuğ abiye değer. Adam haklı beyler! (Recep Erden)
Gemiye çıkamamanın moral bozukluğunu atmama yardım ettiğin için sağ olasın. (Kaptan Kunter Kurtulan)
Half Life oynayaydık iyiydi ama herkesin bir arada neşeyle hıyar yemesi bin levye gücündedir. O yüzden HEBELE HÜBELE!!! (Zombiwan Sibel Kahraman)

tanbul buluşması 2,5 saat falan sürdü. Umarım bundan sonraki buluşmalarda daha çok vakit geçirebiliriz. İstanbul ekibine de gelip muhabbete katılan bütün arkadaşlarıma da buradan bir kere daha teşekkürlerimi iletiyorum.

## Gök++ ANKARA BULUŞMASI

İstanbul'dan akşam otobüse atladım ve gecenin bir körü Ankara'ya vardım. Biraz oyalanıp gece geç bir saatte yattım uyudum, çünkü ertesi gün de Ankara buluşması vardı. Öğlen kalktım, giyindim (evet, buluşmaya çıplak gitmediğimi tahmin edenler doğru tahmin ettiler) ve de bastım gittim Kızılay'a. Çocukluğum Ankara'da geçtiğinden Ankara için kendimi "turist" saymıyorum. Ankara'yı iyi bilirim, Ankaralı arkadaşlar da bilirler ki Ankara'daki en klişe buluşma yeri "YKM önü"dür... Ehuehueh. 12 yaşındayken arkadaşlarımla sinemaya giderken de orada buluşurduk, eşek kadar adam olduk hâlâ orada buluşuyoruz. Bankada bir işim olduğundan bu buluşmaya yaklaşık 20 dakika geç gittim, Allahtan bekleyen arkadaşlar buluşma mekânından ayrılıp kendi kendilerine takılmamışlar. Ehuehu. Ankara tayfası, Facebook üzerinden sayı olarak İstanbul'dan aha azdı, ama gelen kişilerin sayısı daha çok çıktı. Tayfanın önerileri üzerine Sakarya'daki Always Rock bara girdik topluca. Neyse ki damsız alıyorlarmış, yoksa imkânı yok giremezdik lan. Ehueuheh. Bu arada 15 yaşında bar mekanlarına giren ve ortama neşe katan arkadaşımız Arda Köroğlu'nu huzurlarınızda "ayın en cool Oyungezeri" seçmek istiyorum.

Ankara buluşmasının İstanbul buluşmasından en önemli farklarından bir tanesi Ankara buluşmasına "tuz" getiren bir arkadaşımızın olmasıydı. Ayhun Tekat arkadaşımızı da buradan "ayın, hatta yılın en önemli insanı" seçiyorum. Onun sayesinde birbirimize tuzlayarak yedirttik. Herkes kapasitesince yedi hıyarlarını. Yine güzel bir salatalık muhabbeti döndü. Ankara'da vaktim daha bol olduğundan dolayı Always Rock'tan çıkıp biraz Fantasy Land yapalım dedik, orada enteresan oyunlara daldık. Bozuk gitarlar ile Guitar Hero oynadık. Sonrasında Güven Park'ta güvercinlerin kabına dadandık, sonrasında da yukarı doğru yürüyüp Meclis Parkı'nda yine değişik atraksiyonlarda bulunduk. İstanbul tayfasının "sevgi gösterisi"ni gören Ankara tayfası, "İstanbul'a en içten sevgilerimizle" albümü yaptı. Eheuheuhe. Facebook sayfamdan, bu sevgi fırtınasını tüm resimleri ve görkemi ile görebilirsiniz. Sonuç olarak Ankara buluşması, İstanbul buluşmasının iki katı kadar uzun sürdü. Yine güldük eğlendik, güzel vakit geçirdik. Ankaralı bütün arkadaşlara da bu buluşmaya gelip neşe kattıkları için teşekkür ediyorum.

İşte böyle... Sonuç olarak geçtiğimiz ay iyi gezdim, iyi dolaştım arkadaşlar. Özlemişim gezmeyi. Bu arada çok saçma bir bakış açısı veya yaklaşım olabilir ama tüm uçak yolculuklarımda gözlerim dışarıyı gözledi, hep bir "hareket çeken bulut" görmeye çalıştım. Çok muhteşem bir manzara olacaktı eğer böyle bir bulut yakalayabilseydim ancak ne yazık ki yakalayamadım. Bu da demek oluyor ki, ya ben uçağın yanlış tarafında oturdum ya da bu sıralar bulutlar çok terbiyeli. Merak ediyorum, hiç hareket çeken bulut manzarası görebilmiş olan var mı? Bunu bir fotoğraf makinesiyle ölümsüzleştirmiş olan biri varsa rica ediyorum bana yollasın. Çok merak ediyorum, çok komik bir manzara olsa gerek.

Neyse, işte böyle, bir NEM'in daha sonuna geldik. Bu ay alışılagelmişten biraz daha kısa bir NEM oldu çünkü buluşmalara gelen arkadaşlara da bir kıyak geçip resim ağırlıklı bir NEM yapmak istedim. Bundan sonraki buluşmalarda sizleri de aramızda görmekten hem kendim hem de yediğim hıyarlar adına çok memnun olacağımı belirterekten aranızdan ayrılıyorum şimdi. Önümüzdeki ay buluşmak üzere!





# HAYALET GEMİ

**Hakan Özgül**
hakan@oyungezer.com.tr

## Bir küçük kişisel zafer

Yüzyıllar önce bir büyük filozof şöyle buyurmuş: "Büyük değişimler devrimlerle değil, küçük kişisel zaferlerle olur."

Üniversitedeki ikinci senemde, bir pazartesi günü sınıfta arkadaşlarımla oturmuş, hafta sonu neler yaptığımızı konuşuyorduk. Arkadaşlarımdan biri, gördüğü çılgın bir rüyadan bahsetmeye başladı. Hiçbir detayı atlamamaya özen gösterdiğinden biraz tekleyerek, yanlış anlarda geriye sararak, bir türlü toparlayamayarak anlatıyordu ki, doğal olarak sıkılmaya başlamıştım. Bir müddet sonra anlattığı rüyadan tamamen kopup ne zaman biteceğini düşünmeye başladım ve sonra da istemsiz bir şekilde bu noktaya nasıl geldiğimi sorguladım.

Ama sonra gerçekten ürkütücü bir şey oldu. Bu düşüncelerimin anlamsızlığı beynimde yankılandı ve bana geri döndü. Bir aydınlanma haliyle aklım, biraz önce nedenini yargılayan rüyaya karşılık bilincime cevap vererek beni şaşırttı: "Senin rüyalarını da kimse dinlemek istemiyor!"

Gençliğimizde çoğunlukla ağzımızdan çıkan her şeyin herkes tarafından kabul göreceği yanılgısına düşüyoruz. İnternet her şeyi herkesle paylaşmamıza olanak sağlıyor. Bu bir yandan inanılmaz bir fırsat olsa da, internetin getirdiği şeffaflık bazen bize hitap etmeyen şeylerle karşı karşıya kalmamıza da neden oluyor, aynı şekilde biz de birilerine "hitap etmeyen" birer nesneye dönüşüyoruz. İnternet üzerindeki bu sınırsız paylaşım ortamı bana iki ayrı fikir olarak geri dönüyor:

İlki, insan kabul görmek istiyorsa, hedeflediği kitlenin sınırlarını çizmek zorundadır. Youtube ve Facebook gibi sosyal kanallardaki toplulukların düzeni, bunu görmezden gelip kabul edilmesi daha zor olan ikinci fikre dayanır: Her görüşün size uygun olamayacağını, sizin de her görüşten insan tarafından uygun bulunmayacağınızı en baştan kabullenin.

Bu durum ürkütücü çünkü mesaj oldukça açık: Kimse evrenin merkezinde değil. Bu, genelde hayatından memnun olanların, hayatından şikayet eden insanlara söylediği bir cümle olsa da haklı olduğu yadsınamaz. Hayatımıza böylesi bir olgunlukla yaklaşmak, çoğu çatışmayı savuşturabiliyor.

Bazı insanlar vardır, her görüşü kendi varlıklarına bir saldırı olarak görürler. Bazıları da vardır ki gerçekten her görüşe saldırırlar. İnternette bu insanlara troll deniyor ve sosyal medyanın, dijital iletişimin yaygınlaşmasından sonra ortaya çıktıkları sanılıyor. Trolllerin bilgisayar başından kalkmayan, cips ve kolayla beslenen insanlar olduğuna dair bir kanı olsa da, bu insanlar her zaman aramızdaydı. Belki içinde yaşadığımız zamanların her kelimenizi dünyayla paylaşma imkanı vermesi, belki de kapitalizm yüzünden artık insanlar kendilerinin merkezde olmadığı bir evrene tahammül edemiyor sanki. Nasıl olacaksa, her şeyin kendisine mükemmel bir uyumla varlığını sürdürmesi gerektiğini düşünüyor insanlar.

Tabii ki merkezde olmamak ürkütücü. Fikirlerinizle bir başınıza kalmak, insanlara ulaşamamak korkutucu. Herkesin her zaman her şeyi dinlemekten hoşlanmayacağını bilmek rahatsız edici. Kimse küçük görülmek veya dışlanmak istemez. Ancak sırf dışlanmamak için susmak, insanlar arasında varolmak arzusuyla görünmez olmak da insanın kendi ruhunu bedeninden dışlaması değil midir? Bu yüzden insan elinin altında "dünya" olsa da sınırları daraltır, kendi hedef kitlesini seçer, bu yüzden insanlar insanları takip eder. Herkesi memnun edemezsiniz. Hepimiz birer görüş sahibi olarak, kendimize uygun olmayanları dışarıda tutma hakkına her zaman sahibiz. Eğer değişmek gibi bir niyetiniz yoksa, bununla birlikte dışlanmayı da kabullenmelisiniz. Bazen, sadece denklemden kendinizi çıkarmak, siz dahil herkes için bazı şeyleri daha güzel yapar.

Her görüş eşit yaratılmaz. Bir şeyi insanlara kabul ettirmek istiyorsanız, o şeyleri söylemek için cesaretiniz olması gerekir. Bir görüş tüketicisi olarak, üretilen her düşüncenin sizin evreninize yönelik olup olmadığı konusunda bir bilince sahip olmalısınız. Bunu başarmak, başlı başına kişisel bir zafer olacaktır.

EVERYTHING SHOULD BE PERFECT But instead.

*Her görüşün size uygun olamayacağını, sizin de her görüşten insan tarafından uygun bulunmayacağınızı en baştan kabullenin.*



# CESUR YENİ DÜNYA

*Tuğbek Ölek*
*tugbek@oyungezer.com.tr*

## Sen de kimsin? Kim olduğunu sanıyorsun!

Kaç kere kurtardın dünyayı? Şeytanla yüzleştin ve korkmadan saldırdın. Bilinmeyen uzaylılar saldırdığında dünyaya, hepsini birden tek başına kaç kez göğüsledin? Karanlık dehlizlerde prensesini kurtarmak için en karanlık kâbuslarınla yüzleşmedin mi? Bir kere olsun karşındaki düşman senden güçlü diye kaçmadın. Kaçtıysan da gücünü tekrar toplayıp saldırmak içindi sadece. Kaç kere bir dostun için kendini attın ateşin önüne? Kaybedeceğini bile bile, başkası kazansın diye fedakarlık gösterdin. Yaşamın ellerinden kayarken…sonun geldiğini bilirken… takım arkadaşlarının zafere ulaşacağını düşünerek iç huzuruyla doldun.

Bütün dünyayı karanlık ve çürümüşlük sarmıştı ama sen doğruların için önüne serilen altınları görmezden geldin. Kötü adamlar onlara katılman için sonsuz vaatlerle geldiler. Ama sen doğruluğun yolundan ayrılmadın. Aesir'le savaştın, Covenant'la, Combine'la, şeytanın tek tek her adıyla, Blight'la, Makarov'la… Ne Colossiler durabildi önünde ne de Roma'nın orduları. Barcelona çıktığında da karşına, Shao Kahn çıktığında da aynı kararlılıkla karşıladın. Çok yenildin, çok hırpalandın. Ama her bir kaybında daha da azimle yeniden denedin.

*Sana milyon altın versem Blight ile saf tutar mısın? Citadel'in altın anahtarlarını versem Alyx'i Combine'a satar mısın?*



Hiç tanımadığın bir yabancıya yardım etmekten çekinmedin. Bazen delirtti o yabancılar seni, avını elinden çaldılar, karşı takımdan yana oldular, pek çok kez kavga ettin. Ama yine de yardımlaşma hissi yitip gitmedi içinde. Senden zayıf o oyuncuyu düşmanları arasında çaresiz görünce bir an bile düşünmedin yardımına koşarken. Bildiklerini paylaştın hep. Her seferinde nazik olduğunu söyleyemem ama sadece sen değil diğerleri de kendini geliştirsin istedin. İpuçlarını verdin, sırlarını paylaştın, dünyanın en büyük vikilerini maceralarında biriktirdiklerinle doldurdun. Videolar çektin paylaşmak için, forumları herhangi bir ülkenin tarihinden daha detaylı lore'larla doldurdun.

Kahramanlıksa eğer, uzak hayal alemlerinin kahramanısın ancak. Ama alemin hangisi olduğu, kahramanın sen olduğun gerçeğini değiştirir mi?

**Oyunlarım Kum Mandala**

Dur ve dönüp oyunlarla geçen yıllarına bak. Hatıralara, zaferlere, hayal kırıklıklarına... Bugüne kadar başardığın onca şeyi düşün. Hepsi havaya uçup gitti. Bir bilgisayar formatında yarattığın onlarca uygarlık, hesabını iptal ettiğinde en yüksek seviyeli onlarca kahraman… hepsi uçup gitti. Ama bir gerçek değişmedi, bunları senin başarmış olduğun. Bu hikâyeleri sen yazdın, başkası bilmese, hatırlamasa bile. Günlerini ve gecelerini ter dökerek, kafa patlatarak harcadın devasa şeyler inşa etmek için. Diyecekler ki uçtu gitti işte boşa harcadın günlerini. Umursama… Babilin Asma Bahçeleri duruyor mu yerinde ya da İskenderiye Kütüphanesi? Kanuni'nin fethettiği kaç dönüm toprak hâlâ bizim? Ama bizi biz yapan, insan yapan büyük başarılarımız değil mi? Oynadığın her şeyin izi seninle, hepsi bizimle ve biz bu dünyayı kurtardık herkesten fazla. Milyarlarca karanlık yaratığı yok ettik, milyonlarca prensesi kurtardık. Onlar bilmeyecek elbette. Onlar kötü görecekler. Aldırma…

Milyonlarca insanın Azeroth'ta geçirdiği saatler batacak onlara. "Ziyan" diyecekler, "bu kadar emeği başka yere harcayabilsek keşke". Nasıl anlatabilirsin ki yaptığın her şey boşa olsa bile bunları senin yaptığının değişmediğini? Karşına çıkan engellere korkusuzca atıldığında bunun senin kararlılığın olduğunu, o engeller gerçek olmasa bile nasıl anlatırsın? Birine yardım ettiğinde hissettiğin o sıcak ve aydınlık ürepertinin gerçek olduğunu... İçinizden en içine kapanık, en çekingen olanın bile sanal alemlerde kendini açtığını ve iletişim denen canavarı alt ettiğini nasıl anlasınlar?

Anlayacaklar elbette. Onlar ki şeytan icadı diye kitapları, sazları, şairleri yaktılar ama dönüp dolaşıp anladılar. Dünya yuvarlak diyene küfrettiler, aşktan sarhoş olanı astılar ama eninde sonunda fark ettiler. Şimdi endüstri çağından kalma köhne eğitim sistemlerinin askerleriyle saldıracaklar. Kafayı insanın hasta yanını görmeye odaklamış psikologlarıyla saldıracaklar. O eğitim sistemi ki insanı insan olmaktan alıp bir fabrika ürününe çevirdi, o eğitim sistemi ki yetişmiş insan ihtiyacını karşılamaktan başka derdi yok. O psikologlar ki bütün dünyayı terapi ve anti-depresan bağımlısı yaptı. Elbette saldıracaklar. Oyunların daha iyi olduğunu nasıl kabul edebilirler?

Kahramanlıksa eğer, uzak hayal alemlerinin kahramanısın ancak. Ama alemin hangisi olduğu kahramanın sen olduğun, kahraman olduğun gerçeğini değiştirir mi? Bütün o oyunlar gerçek hayattan güzelse, daha iyi hissettiriyorsa ne grafiğinden, ne hikâyesinden bu. Hangi hikâye senden gerçek, hangi oyun şu Boğaz'daki gün batımından güzel? Daha iyi hissettiriyorsa, oyunlarda sen güzel olduğundan. Doğru olmak, cesur olmak güzel olduğundan.

O kadar da uzak değil o hayal alemleri gerçeğinden. Yeter ki o kahramanlıkların hayal değil gerçek olduğunu anla, sana gerçekten iyi hissettirenin ne olduğunu fark et. O zaman karşındaki her engelle korkusuzca yüzleşirsin, elinin her yettiğine yardım edersin, doğru bildiğin için sırtını dünyanın bütün zenginliklerine çevirirsin. Senden başka kim bilebilir bunun ne kadar güzel hissettirdiğini, getirdiği mutluluğun en büyük olduğunu. Sana milyon altın versem Blight ile saf tutar mısın? Citadel'in altın anahtarlarını versem Alyx'i Combine'a satar mısın?

Sadece hatırla nasıl hissettirdiğini, ancak o zaman bu hayat her anıyla oyunlardan güzel olacak. O zaman sadece hayal alemlerini değil bu dünyayı da kurtaracağız hep birlikte. Bizden başkası yapamaz. Çünkü dünyada bu kararlılıkta bir beş yüz milyon insan daha yok.

Onlar bunu bilmeyecek, anlamayacak. Çok şeyler diyecekler sana ve hayal alemlerine. Umursama… İbrahim Müteferrika'ya neler neler demişti bu dürzüler. Onun yanında bize edilenler ne ki?

# Posta İdaresi



*Afrika'da çocuklar aç, biz hâlâ oyun derdindeyiz...*



Yeryüzünde iki çeşit insan vardır derler; kendi problemleri için başkalarını suçlayanlar ve her şey için kendini suçlayanlar. Bizde ilki daha yaygın sanırım. Her problemin kaynağı için bir öteki bulurken insan, nasıl bir inkâr içine düştüğünün farkına varamıyor. En basitinden, bir yolculuk esnasında trafikte sıkıştığınızı ve bu durumdan şikâyetçi olduğunuzu düşünün. Kaçımız "trafik" dediğimiz taşıt ve yayalar bütününün o an bir parçası olduğunun farkında? Trafikte sıkışmış değilsiniz, trafik sizsiniz. Şimdi sağa sola bakınmayı bırakın ve kendinize bir bisiklet edinin.

46. Posta İdaresi'ne hoş geldiniz.

### DÜRTÜK

Gece gece deli dürttü; gelen gideni kontrol ederken, Oyungezer'den gelen ilk email'e gözüm takıldı. Ben de kendi kendime sordum (gece gece başka kime soracaksam?), "Niye ben Oyungezer'e yazmıyorum?" diye. Yazacağım dedim ve kolları sıvadım. (Evet, hâlâ uzun kol giyiyorum.) Şimdi Eren abicim; benim hem soracağım, hem söyleyeceğim, hem söylenip hem yakınacağım şeyler var. Malûm ya da malum, dergideki alan kısıtlı olduğundan hemen başlayayım istiyorum.

**Hoş geldin ya da hoşgeldin Evren. Sizler de hoş geldiniz, sayfaların tepesinden bakanlar.**

E3'te PSTV'nin duyurulduğunu gördüm ve bir PC fanatiği olan ben birden konsola ısınmaya başladım. Yaş küçük olduğundan, otomatik olarak aile sorunu da oluyor, bu yüzden donanım alma şansım olmuyor. Donanım için ayrılan senelik bütçem çok kısıtlı zaten, onu da oyuna harcıyorum. Durum bu Eren abi, donanıma para vermek istemediğim için PS3 almayı düşünüyorum, PSTV ile birlikte tabii. PS3'ün bana en az birkaç sene gitmesi de lazım. Bu ikilinin bir bundle pack'i de olur değil mi? Ah bir de, PS4'ün duyurulma ve çıkma olasılığı ne zaman olur? PSTV aslında PS4 için tasarlanmış olabilir mi?

**I-ıh, olamaz. PSTV'nin olayı tamamen oyunculara uygun fiyata bir 3D çözümü sunmak üzerine kurulu. Çoğumuz yeni duyuyor olsak da tam ekran split-screen özelliği bile PSTV'ye özgü değil, hatta bunun için 70$'lık bir gözlüğe bile ihtiyacınız yok aslında (bkz. youtu.be/CVJcVPvjUJo). Bundle konusundaysa şimdiye kadar açıklanan tek paket PSTV'nin haricinde bir adet gözlük, HDMI kablosu ve Resistance 3 içeriyor. PSTV'nin PS ile birlikte satılıp satılmayacağı henüz kesinleşmiş değil, ama bence gayet mantıklı olurdu.**

**PS4'ün çıkmasına en az iki sene var kanımca. Konsol dediğin oyun olmadan pek bir işe yaramıyor ve günümüzde yüksek bütçeli bir oyunun geliştirilmesi yıllar alıyor sonuçta. Sony haydi bütün donanım hazır dese bile elinde doğru düzgün bir oyun yelpazesi olmadan satışa çıkaramaz ürününü. PS3'ün seni ne kadar idare edeceği konusunda endişelenmene gerek yok yani. Kaldı ki PS4 yarın çıkıyor olsaydı bile PS3 seni birkaç sene götürürdü zaten.**

BF3 geliyor, hoş geliyor fakat PC'de daha iyi olacağı söylentisi dolaşıyor sağda solda. Bu yüzden konsol alsam bile, BF3'ü PC'de oynamak istiyorum. Bu oyunun DirectX 9 destekli çıkma şansı yok mu? Maalesef kartım desteklemiyor DirectX 11'i.

**DirectX 10 destekli bir ekran kartıyla da oynayabilirsin Battlefield 3'ü, oyun sadece DirectX 9'da ve Windows XP'de çalışmayacak (ve bu iyi bir şey).**

Bu arada, sistem özellikleri açıklandı mı yoksa internette dolaşanlar sadece tahmini mi?

**Açıklanan sistem gereksinimleri oyunun alfa deneme sürümü içindi ama son sürümüyle arasında ciddi bir fark olmayacaktır.**

Bioshock Infinite için, oyun süresi belli mi? Ya da multiplayer olup olmayacağı hakkında bir bilgi var mı?

**Oyun süresi hakkında bir bilgi yok henüz. Yapımcıların multiplayer'a yaklaşımıysa pek sıcak değil gördüğümüz kadarıyla. İnternete düşen şu son iş ilanını saymazsak, oyunun çoklu oyuncu desteği olmadan çıkması daha muhtemel duruyor.**

Şu HDMI kabloları neden çok pahalı? Cidden altın kaplama telleri falan mı var içinde?

**Elektriği en iyi ileten ilk üç element sırasıyla gümüş, bakır ve altın. Bunların arasından bakır, maliyetinin daha düşük olması sebebiyle öncelikli tercihimiz. Altınsa çoğu insanın sandığı gibi elektriği daha iyi ilettiği için değil, aşınmaya ve oksitlenmeye karşı daha dayanıklı olduğu için dış kaplama olarak kullanılıyor.**

**HDMI gibi dijital sinyal ileten kablolar söz konusu olduğundaysa altın kaplamanın -insan psikolojisi üzerindeki hariç- hiçbir etkisi yok. Daha iyi görüntü kalitesi sağladığı iddiası düpedüz yalan ve bir pazarlama taktiğinden ibaret. Gözle görünür bir fark yaratmıyor demiyorum dikkat edin, *hiçbir* fark yaratmıyor. Dolayısıyla cüzdanınızın içi kafanızdan daha dolu olmadığı sürece pahalı HDMI kablolarına para dökmenin alemi yok, aklınızda bulunsun.**

Aaa, konu da vardı değil mi? Yamuk yumuk da olsa bir Steam hesabım var. Steam destekli oyunları falan almaya çalışıyorum hatta. Sony gibi büyük bir firmanın hakkından gelen hacker dostlarımız(!) için Valve, Steam nedir ki diye düşünmeden edemiyorum. Açıkçası önlem alma gibi bir şansım da yok CD-Key'leri not edip güvenli bir parola edinmek dışında. Bu konuda bi' fobim bile oluştu hatta. Daha önceden böyle bir şey olacağını düşünerek internet üzerinden tüm alışverişlerimde arkadaşlarımın kredi kartlarını kullanıyorum (tamam ya, ailem izin vermiyor kredi kartıyla işlem yapmama). Yapabilecek fazla bir şey yok sanırım.

**Bizim durumumuzda olayın dönüp dolaşıp bağlandığı yer, güven duygusu. Yeri geldiğinde bize hizmet sağlayan firmalara güvenmekten başka çaremiz kalmıyor. Ama dediğin gibi çeşitli önlemler alarak olası bir tehlike anında alacağınız hasarı asgari düzeye indirebilirsiniz en azından.**

Biraz uzun oldu değil mi? Saat de dört olmuş, uyku gözlerden akıyor artık. Ben yazdım Eren abi, okuman beni mutlu eder, cevaplaman beni daha da mutlu eder, hele bi' de yayınlarsan işte o zaman TRIPLE COMBO!!! Ehe, neyse ben Evren Aydın kem küm... İyi oyunlar ve iyi geceler size. (Burada tek "iyi" kelimesi kullanamaz mıy... ZzzzZzzZz...)
Evren Aydın

**Halbuki burada saat beş buçuk; birimizin saati geç ya da geri kalmış olsa gerek. Mektubun için teşekkürler Evren, kal sağlıcakla.**

***(Beş dakika sonra...)***

****Dürt****

### YAĞDI YAĞMUR

Günaydın Eren abi (eğer akşam okuyorsan iyi akşamlar) ve merhaba Oyungezer ekibi. Yaklaşık iki senedir derginizi alıyorum ve henüz hiç mektup yazmadım. Geçen sayıdaki bir arkadaşın dergiyi aldığı ilk ay sana mektup yazdığını gördükten sonra ben niye yazmıyorum, benim ne eksiğim var ki dedim (kime dediğimi ben de bilmiyorum). Hemen sorulara geçmek istiyorum izin verirsen Eren abi.

1- AC: Revelations'ta Türkçe dublaj veya altyazı olacak mı? Bu konuda herhangi bir bilginiz var mı?
**Hiç duymadık böyle bir şey, olacağını da sanmıyoruz açıkçası.**

2- Oyunlardaki Türkçe seslendirmelerin vasatın altında olmasının sebebi sizce nedir? Oyunu seslendirecek Türk mü bulamıyorlar?
**Seslendirme hazırlamak altyazı hazırlamaktan çok daha zahmetli ve masraflı bir iş takdir edersin ki, her firma bu kadar büyük bir yükün altına girmek istemiyor. Fakat şimdiye kadarki çalışmalar hiç fena değildi aslında. Sürekli İngilizce duymaya alıştığın için Türkçe seslendirmeyi yadırgıyor olmayasın?**

3- Haziran sayısında bir arkadaştan gelen soruya, "Dergide çalışmaya ilk başladığımda işimi soranlara oyun dergisinde çalışıyorum demeye utanıyordum" gibi bir şey demiştin. Ben de bu cevaptan sonra bir şeyi merak etmeye başladım. Dergide çalışmaya ilk başladığında çevrendekilerin tepkisi oldu mu, olduysa ne oldu? Ailen sana karşı mı çıktı yoksa destek mi verdi?
**Olumsuz herhangi bir tepki almadım, hayır. Ailem de çocukluğumdan beri yapmak istediğim bir iş olduğunu bildiği için destek oldu, okulumu aksatmamasını rica ettiler sadece. İşten bağımsız nedenlerle aksadı yine, o ayrı.**

4 - Ali abiye dergisini desteklediğimi ve sayfa sayısının 3'e çıkmasını istediğimi söyler misin?
**0 TL'lik fiyatı da %50 artarak 0 TL olur ama o zaman; emin misin bunu istediğine?**

Mektubumu bitirmeden önce bir arkadaştan duyduğum ve hayran olduğum, yazarı bilinmeyen bir şiir yazacağım:

*Tavuklar çiçek açmış*
*Ellerinde poğaça*
*Madem yüzme bilmiyorsun*
*Neden çıktın ağaca*

**Ben de şöyle gereksiz bir çeviri denemesi yapayım:**

***Rain falls, lightning flashes***
***Have you, too, become a poet***
***You son of a jackass***

Bu mektubu dergide yayınlarsan beni çok mutlu edersin (lütfen yayınla). Bu arada bilgisayar kafayı yediği için yanlışlıkla iki mesaj göndermiş olabilir, asıl mesaj budur :)
Mustafa Kurtoğlu

**Asıl mesaj alındı! Bzzt. Bir sonraki mektuba geçiliyor! Dzzt bzzt.**







*"Gerek incelemelerde olsun gerekse Posta İdaresi'nde bir 'geyik yapmaya çabalama hevesi'dir gidiyor!"*

## DÖNÜŞ

Selamlar, Cem Saraç ben. Ciddi anlamda uzun süredir takip ediyorum Oyungezer'i (çıktığından beri demek daha mantıklı olabilirdi).
**Yazının icadından beri demek de komik olabilirdi mesela. Mantıklı olanı seçmişsin, takdir ettim.**

Okul nedeniyle 9 ay boyunca teknolojiden ve doğal olarak da oyun dünyasından uzak durmak zorundayım. Ne kadar ağır şartlarda çalıştığımı buradan anlayabilirsiniz sanırım. Ben de yaz tatillerinde ağırlık veriyorum bunlara. Tabii ki bu süre zarfında çıkan oyunların çoğunu da oynayamadım. (Burada önemli bir ayrıntı vermek istiyorum: Oyun dünyasından uzak kaldığım aylarda Oyungezer'i her daim aldım. Tek bir sayı bile eksik değil.)
**Afrika'da insanlar aç, her gün yeni bir şehit veriyoruz, NASA insanlı uzay mekiği programına son vermiş, sen hâlâ oyun derdindesin. Kendinden utanmalısın Cem; hepimiz kendimizden utanmalıyız!**

Şöyle bir göz attım da, o kadar çok oyun çıkmış ki piyasaya; ömrüm yetmez hepsini bitirmeye. İlk soruma bu şekilde giriş yaptım ve soruyorum: Son 1 yılda çıkıp da "kesinlikle" oynanması gereken 5 oyun ne ola ki?
**Herkesin kendine göre bir listesi vardır mutlaka ama benim aklıma ilk gelenler, yeniden eskiye doğru şunlar oldu: The Witcher 2, Portal 2, Super Meat Boy, Amnesia ve StarCraft II. Her biri kendine özgü harika deneyimler yaşatacak türden oyunlar.**

Diğer konuya kısaca değinmek istiyorum. Sony büyük bir darbe yaşadı yakın zamanda. Şu an tam olarak ne durumdalar ve herhangi bir tehlike bulunuyor mu hâlâ?
**Sony tarafından gerekli güvenlik önlemlerinin alındığı açıklaması yapıldı. Eşek değiller ya; almışlardır artık, değil mi?**

Konsol alırken bir seçim yapmam gerekiyor ve bu soru da büyük oranda yardımcı olacak bana. "Hangi konsolu alayım?" şeklinde de sorabilirim aslında. Ya da alayım mı?
**Beklenti ve ihtiyaçlarını bilmeden sağlıklı bir öneride bulunmam mümkün değil, üzgünüm.**

Son sorum ise biraz garip olacak. Hatta bunu sormaya bile korkuyorum. İstanbul'a yolum düştüğünde ofisinize uğramak gibi bir şansım var mı?
**Elbette var ama uğramadan önce telefonla arayıp bir haber verirsen iyi olur, hatta ver mutlaka. Mesela geçen gün ben bile bir akılsızlık edip nasıl olsa biri vardır varsayımından yola çıkarak gittiğim ofisin kapısında kaldım; üç saatlik yolculuğun ardından ağzıyla çekirge tutmuş bir kediyi sevip geri dönmek pek hoş olmadı. Özellikle de çekirge kısmı. Iyk.**

Gelirken ne getirmemi istersiniz ayrıca?
**Çok klişe duracak ama, bir tebessüm yeter *(Biraz da tiramisu -Serp.)*.**

Ve son olarak da ofisi ziyaret edenlerin ortama ayak uyduramadan ölüp gittiği doğru mu?
**Son sözü, "Bu kadar oyuna yürek daya—" olan bir okurumuz vardı, doğrudur. Bodrum katından gelen inlemelerinse mantıklı bir açıklaması var memur bey. Valla!**

Kendinize iyi bakın, görüşmek üzere!
Cem Saraç

## AMAÇSIZ...

Öncelikle tüm Oyungezer ailesine selamlar. Bu size ilk mektubum, konuşurken kekelemeye başlarsam şaşırmayın...
**Neden, Koreli misin? Kekeke, Zerg rush!**

Büyük firmalar, kullanıcılar onları desteklediği sürece büyüktür. Sony'de de bu kuralın geçerli olduğunu düşü-



nüyorum. Evet kredi kartları PSN üzerinden çalındı. Benim kredi kartım da kayıtlıydı. Ben her ihtimale karşı kredi kartımı iptal ettirdim. Aslında bana kalsa iptal ettirmezdim ama aile baskısı işte... Ben hâlâ PlayStation Store'dan alışveriş yapıyorum ve yapmaya devam edeceğim. Çünkü Sony'nin durumun ciddiyetinin farkında olduğunu düşünüyorum. Birçok ülkede bununla ilgili yasalar var (Türkiye'de yok). Kredi kartları tekrar çalınırsa, Sony'ye birçok dava açılacaktır ve Sony'nin ne kadar para ödeyeceğinin (avukatlara ve mağdurlara) farkında olduğunu düşünüyorum. Bu yüzden ben hâlâ alışveriş yapmaya devam edeceğim. Belki de bu firmalara fazla güveniyorumdur, zaman gösterecek ne olacağını :)

**Sorun şurada ki aynı mantığı bu olaylar yaşanmadan öncesi için de kurabilirdik ama gördük ki güvenlik işini yeterince sıkı tutmamışlar. Dolayısıyla "koskoca Sony" veya "eşek değiller ya" pek geçerli birer mantık olmuyor ne yazık ki. Yine de asgari düzeyde bir güven şart, gerisi sizin aldığınız önlemlere bakıyor.**

**Yeri gelmişken, imkânınız varsa kredi kartı yerine sanal kart kullanmanızı ve içine yalnızca ihtiyaç duyduğunuzda para yüklemenizi öneririm. Kendime bir kredi kartı edindiğimden beri hiçbir yerde doğrudan kullanmadım, mutluyum.**

Şimdi geldik size soracağım sorulara...

1-) Ne oynuyorsun? Hangi diziyi takip ediyorsun? Geçtiğimiz ay kaç pizza tükettin?

**Bir an vücut ölçülerimi soracaksın diye korkmuştum... Şu sıralar paso bağımsız yapım oyunlar oynuyorum, bir kısmını bu sayıya da yazdım hatta. Dizilerden sadece Fringe ve Game of Thrones'u takip ediyorum ama zaman bulduğum bir ara Babylon 5, Doctor Who ve Firefly'a da başlamayı planlıyorum. Son olarak, yanılmıyorsam dört adet pizza tükettim.**

2-) Bu aralar bir oyun kıtlığı mı var?

**Yazın olur öyle, normal bir durum. Bu sayımız da aynı sebepten ötürü biraz ince çıkacak ve okurlar ilgili forum başlığında yakınacak muhtemelen.**

Ben genelde hit oyunları oynarım. Her oyunu oynamaya zamanım ve param yetmiyor. Son zamanlarda hit oyunlar da dahil hiçbir oyundan zevk almıyorum. Daha farklı şeylere yönelmek istiyorum fakat oyunlardan da ayrılmak istemiyorum. Oyun oynarken çok sıkılıyorum, oynamıyorken de sıkılıyorum. Dışarı çıkıyorum, sinemaya gidiyorum, yüzüyorum, futbol oynuyorum, tarihi yerleri



Yeterince sinirli miyiz?

geziyorum fakat bunların hiçbiri bana zevk vermiyor. Kitap okuyorum fakat piyasadaki kitaplar pek bana hitap etmiyor. Hiçbir şeyden zevk almamaya başladım. Sana da hiç böyle oldu mu? Olduysa bana ne önerirsin?

**Bu soru o kadar sık geliyor ki üzerine ciddi bir araştırma yapmayı düşünmeye başladım (yapılmışı varsa bana bir haber edin lütfen). Şu an aklıma iki olası sebep geliyor. Hayatın fazla tekdüzeleştiyse, içine düştüğün kısırdöngüyü bir şekilde kırman gerekiyor olabilir. Aşması daha güç bir engel olarak hayata bakışınla, dünyaya ve kendi varlığına dair algılarınla ilgili bir sorunun da olabilir. İçinde bulunduğun durum hayatını kötü yönde etkilemeye başladıysa eğer, profesyonel yardım almayı düşünebilirsin, utanılacak bir durum değil bu. Kendin üstesinden gelebilecek gibiysen gerek yok tabii. Seni bu durumdan kurtaracağını düşündüğün ilk şeye, boş bir inanca ya da bir tür bağımlılığa sarılma, aklını kullanmayı ihmal etme yeter.**

Kısa iki soru ile mektubumu burada sonlandırıyorum. Yaşadığım olayı size anlatmadan gitmek istemem. Dergi satan bir yere girdim (İstanbul yolcusuyken). Aklımdan da "Acaba şu goyun olayı nereden akıllarına geldi?" sorusunu düşünüp duruyordum (sorunun cevabını eski dergilerinizde buldum). İçeri girdim ve adama "Goyun var mı?" diye sordum. Adam bana tip tip bakarak "Koyun satmıyoruz delikanlı" dedi. Sonra dışarı çıktım ve dergiyi ablamın almasını istedim. Şu an derginiz altımda. Evet altımda çünkü arabada derginin kenarı burkulmuş, onu düzeltmek için üstüne oturdum.

Hepinize iyi oyunlar, iyi günler.
Murat Salık

**Sayende, bulunduğum mevkide az evvel hakiki kahkahalar üretildi Murat. Sana da iyi (g)oyunlar dilerim.**

### RISE OF THE GODSLAYER EK PAKET

Merhaba, Age of Conan: Rise of the Godslayer ek paketini İstanbul'da nerede bulabilirim? Garip gelebilir ama ben Kıbrıs'ta yaşıyorum ve maalesef burada orijinal oyun yok. Kardeşim İstanbul'da ve bana bir fikir verirseniz oradan aldırtacağım. Aklıma başka bir şey gelmedi. İnternetten her yere, Teknosa ve D&R'a baktım ama bulamadım. Kardeşimin gidip alabileceği bir yer biliyorsanız yazarsınız çok iyi olur. Bu arada kardeşim İstiklal'e yakın, bölge olarak tam bilmiyorum. Ayrıca internette satın alacağım güvenilir bir site varsa o da olur. Kolay gelsin.
Çiğdem Atalay

**Merhaba Çiğdem. Bildiğim kadarıyla Türkiye'ye resmi yollardan hiç gelmedi Rise of the Godslayer. Eğer kutulu olsun istiyorsan Sendit.com gibi Türkiye'ye gönderim yapan yabancı sitelerden getirtebilirsin oyunu. Arama yaparken Türk siteler arasında Gamesultan gözüme çarptı, orada da 42 TL'ye satışta görünüyor şu an. Yanılmıyorsam yalnızca CD-key'ini satıyorlar ama sen yine de kendilerine bir danış istersen.**

### BİRAZ DA ELEŞTİRİ

Merhabalar,
Uzun zamandır bu mail'i atmayı düşünüyordum. Kısmet bugüneymiş. Birkaç ufak ve yapıcı olduğunu düşündüğüm eleştirim olacak dergiyle ilgili. Umarım cevaplarsınız.

**Eleştirmesini bilen insan bulmak, eleştiriye açık insan bulmak kadar zor hemen hemen. Umarım bu mektupta bu rolleri paylaşabiliriz seninle.**

Öncelikle tebrik etmek isterim. Piyasanın geneline kıyasla güzel iş çıkarıyorsunuz. Yalnız benim anlamadığım, gerek incelemelerde olsun gerekse Posta İdaresi'nde bir "geyik yapmaya çabalama hevesi"dir gidiyor!

**Geyikten haz etmemeni anlayabilirim ama geyik yapmayı bile beceremiyor muyuz yani? Hangi noktada çaba ya da heves olmaktan çıkıp olgunluğa ulaşıyor acaba, ve biz o yolun neresindeyiz?**

Şunu ifade etmeye çalışıyorum: Yazıların genelinde sürekli bir "esprili olma hevesi" var. Bu yer yer sululuğa da dönüşüyor kanımca.

**Yapma etme, bir bakıma Türkiye'deki oyunculuk tarihinin en ciddi dergisini çıkarıyoruz yahu. Ciddiyet seviyesi yazardan yazara ve bir yazıdan diğerine değişiyor elbette ama sana göre ne yeterince ciddi, ne de yeterince komik olamıyoruz demek ki...**

Özellikle Posta İdaresi'nde mektuplara verilen cevapların genelinde bu hava

**Gezenti** — Oğuz Tonyalı



*Çıktığı İtalya-Fransa turu boyunca Oyungezer'ini de gezdirmeyi görev bilen Oğuz, bu fotoğrafında bizleri Palazzo Vecchio'nun önüne götürmüş. Michelangelo'nun bu pornografik(!) eserini de görmüş olduk sayende, teşekkürler Oğuz!*

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylediğiniz takdirde Metrobüs hattı Oyungezer ofisine kadar uzatılacakmış!

## Bilmem? ¯_(ツ)_/¯

Ocağınıza düştüm sevgili okurlar. Aklımı kurcalayan binbir türlü gereksiz soru arasından belki de en gereksizini sizlere danışmaya karar verdim. "Börtü böcek"teki "börtü"nün nereden geldiğini ve ne anlam ifade ettiğini bilen varsa, tez zamanda söylesin lütfen. Merak içerisindeyim.

hakim. Biraz ukala, bilmiş, "cool" ve aynı zamanda lafı gediğine oturtma çabası seziyorum.
**Komik olma çabasından farklı birkaç iddia daha öne sürdün şimdi. Herkes senin gibi algılamıyordur umarım. Günlük hayatta muhtemelen senden bile ciddi ve hatta sıkıcı olarak nitelendirilebilecek bir insanım ben. İnan ki ortada bir çaba varsa eğer okura yaranma ya da tatmin olma çabası değil, kendimi kontrol altında tutma çabasıdır.**

Evet derginin okuyucu kitlesi genel olarak 12-18 yaş arası ergenlik dönemindeki erkek çocuklarından oluşuyor. Bu doğru.
**Aslına bakarsan hayır, doğru değil. Neye dayanarak söylüyorsun bunu, kendi gözlemlerine mi? Cinsiyet konusunda dediğin gibi erkek egemenliği söz konusu olsa da okurlarımızın yaş ortalaması 19 civarında çünkü.**

Hatta belki de onların ilgisini çekebilmek için lakaytlığın sınırı "biraz" aşılmış durumda.
**Dergi içeriğini hazırlarken okurların isteklerini göz önüne almamız, kullandığımız dili de bu doğrultuda değiştireceğimiz anlamına gelmiyor.**

Ama şunu da bilmenizi isterim ki dergiyi okuyan benim gibi yaşını başını almış insanlar da var ve inanın bu kitle dergiyi o eski nostalji havasını biraz olsun yaşayabilmek için alıyor sadece. Ama sanki yazılarda o eski samimiyet yok gibi. Yani bir şeyler eksik geliyor bana.
**"Eski samimiyet" ve "amatör ruh" daha kaç kez ölü ilan edilecek merak ediyorum. Bana öyle geliyor ki çoğunlukla insanlar kendi iç dünyalarındaki değişimleri bilinçsizce başkalarına aksettiriyor ve nihayetinde de yalandan merhumlar çıkıyor ortaya.**

Şöyle örneklendireyim: Aylar önce bir mail atmıştım. Benim için özeldi. Bayağı da uzundu. Biraz da duygusal içerikliydi. Bir cevap verilmesi gereken tarzda bir mail değildi. Sadece paylaşmak için atmıştım. Sonra bir tane de "eğlencelik ve geyik" içerikli bir mail attım kasıtlı olarak. Bakalım hangisi yayınlanacak diye.
**Bir fark yaratacağından değil ama söyleminin aksine, eğlencelik mektubu ciddi olandan yaklaşık iki hafta önce göndermiştin ve dolayısıyla da Posta İdaresi'ndeki yerini önceden almıştı aslında.**

Tabii ki "geyik" olan yayınlandı.
**Neden "tabii ki"? Gönderdiğin iki mektup arasında yapılan seçimin birinin ciddi, diğerinin eğlencelik olmasıyla hiçbir ilgisi yoktu. Hatta kendi adıma ciddi ve yaratıcı mektupları, geyik içerikli olanlara tercih ettiğimi söyleyebilirim. Dolayısıyla yanlış bir çıkarım üzerinden yanlış bir örnek veriyorsun. Topu topu dört sayfalık yerimiz var ve eğer seninki gibi kendim üzerine bir şey eklemesem dahi bir sayfasını kaplayacak bir mektup duruyorsa elimde, istemeden de olsa kenara ayırmam gerekebiliyor, hepsi bu.**

Diğerine de tek cümlelik bir referansla: "Evet sevelim, sevilelim dünya böyle güzel ama yer darlığı sebebiyle öbür mail'ine yer veremiyorum." Belki kelimesi kelimesine bu değildi ama genel hatlarını doğru hatırladım sanıyorum. Ve açıkçası bu beni çok rahatsız etti. Böyle ciddiyetsiz bir cevap vereceğinize hiç cevap vermeseydiniz daha iyiydi.
**E ama sen böyle iki cümlemi kısaltıp birbirine karıştırınca ciddiyetsiz durur tabii... Yer verebileceğim ikinci bir mektubunun olması beni teselli etmişti, ama seni memnun etmemiş anlaşılan.**

**Her ay gelen mektuplar arasından hangilerini seçeceğim diye düşünürken aklımdan neler geçiyor, bir bilseniz. Daha önce de buraya konuk olmuş birinden çok güzel bir mektup geliyor mesela. Yayımlamak istiyorum ama diğer yandan da ilk kez mektup yazan, hevesli bir diğer okuru sevindiremiyorum bu durumda. Bazen upuzun bir mektup duruyor önümde, keşke herkes okusa dediğim. Kırpsam bütünlüğü ve anlamı bozulacak, olduğu gibi koysam başkalarının hakkından çalacak. Ne yapayım, bir kenara ayırıyorum. Bu ve benzeri düşüncelerle akla karayı seçiyorum, neredeyse iki yıldan beri, her ay. Yine de arada bir adaletsiz davrandığım oluyordur mutlaka ve bu durumda affınıza sığınmaktan başka bir çarem yok.**

Olayı genelden ben özeline indirgedim biraz, biliyorum da mesele tam olarak bu değil.
**Eh, aynısını ben de yapmış bulundum.**

Mesele üslup. Derginin üslubu resmen "çeviri kokuyor". Bu deyimi çeviriyle az çok uğraşanlar bilirler. Yabancı dilden dilimize çeviri yaparken kelimeleri aynen sözlükteki anlamlarıyla birebir çevirirseniz cümleler anlaşılır olmakla birlikte "yavan" kalır. Tabii ki yazılarınız çeviri falan demiyorum. Ama sanki bu üslup yurtdışındaki yayınların ve medyanınkine özenti taşıyor ve fazlaca yavanmış gibi geliyor bana. Uzun süredir yabancı oyun medyasını da takip ettiğimden bu sonuca varmak benim için güç olmadı ve üzülerek söylemeliyim ki böyle giderseniz belki satışlarınız düşmez, belki gözle görülür bir etkiyle karşılaşmazsınız ama ben ve benim gibi düşünenler dergiyi almayı sessiz sedasız bırakır.
**Dergi genelinde böyle bir sorun olduğunu düşünmüyorum ama en azından kendimde ara sıra gözlemlediğim ve sebebi üzerine kafa yorduğum bir durum bu. Oynadığım oyunların %99'u İngilizce ve oyunlar bir yana, günümün yarısından fazlası yabancı dilde bir şeyler okuyup düşünerek geçiyor. Bahane mi, değil elbette. Ama bazen insanın aklı istemeden de olsa bir dilde çalışıp diğerinde yazıyor işte.**

"Peki madem öyle sen ne öneriyorsun?" derseniz cevabım şu olacak: Lütfen yazılarınızda kendiniz gibi olun. Yani sürekli bir "hem eğleniyorum hem yazıyorum" modunda olmanız bana yapay geliyor açıkçası. O gün mutsuzsanız bırakın depresyon aksın yazınızdan. Ya da kızgınsanız okuyan kişiye de yansıtın bunu.
**Sürekli eğleniyormuşuz gibi mi duruyor oradan? Derginin çoğunu okuyan biri için böyle bir algının geçerli olacağını hiç sanmıyorum açıkçası.**

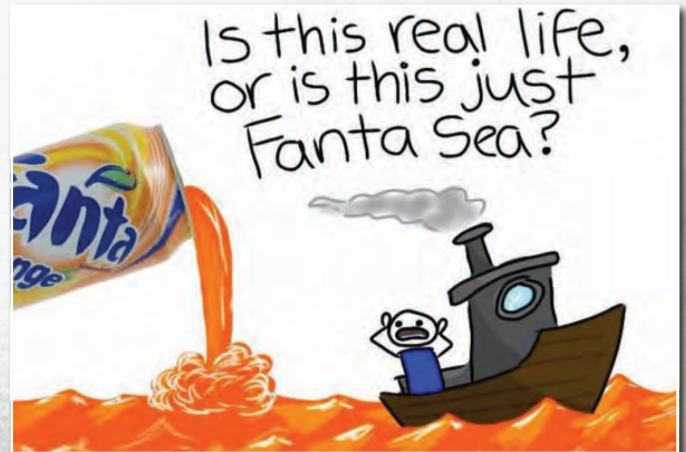
Posta İdaresi'ne gelen bir mail'deki soruyu çok mu saçma buldunuz, diplomatik bir dille kenarından köşesinden dokundurmayın, "bu soru da çok saçma" deyin!
**Diplomatik davranmakla kibarlık arasında bir fark var ama, değil mi? Kaldı ki İdaresiz diye bir bölümümüz var bu tür "saçma" sorular için. Onun haricinde, bilgim dahilindeki her soruya verilecek bir cevabım var, kıskançlığın rengini sormadığınız sürece.**

Ama bunları yaparken biraz daha samimi ve biraz daha ciddi olursanız, inanıyorum ki dergi çok daha okunası olacak.
**Senin ya da benim için daha okunası olması herkes ya da çoğunluk için öyle olacağı anlamına gelmiyor. Bana, "Azıcık rahat ol yæ!" diyenler de oluyor mesela, ne yapayım? Aynı anda herkesi memnun etmek mümkün değil işte.**

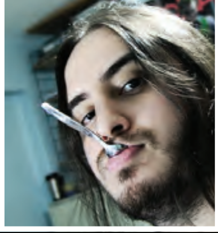
Biraz sert olduysa kusuruma bakmayın. Bu dergiye değer verdiğim için bu mail'i yazdım zaten. Yoksa umursamazdım bile. Umarım dediklerimi biraz olsun düşünme fırsatınız olur. İyi çalışmalar.
**Ben de hep araya girdiğim için pat pat cevaplamışım gibi oldu, kusura bakma. Lafı dolandırmaya çalışmak daha büyük bir saygısızlık olurdu sanırım. Mektubun için, dergimize verdiğin değer için ve beni metaidarecilik kariyerimde bir adım daha öteye taşıdığın için teşekkür ederim. Bir İdarecinin Savunması adlı kitabımı yakında tüm manavlardan alabileceksiniz... Ups, ciddiyeti elden bıraktım bir an için, pardon :D Ups, bu smiley de fazla kaçtı (: Ya da en iyisi bu bak, böyle kalsın en iyisi :|**

**Böylelikle klişelerden uzak yeni bir veda cümlesi aradığımız o noktaya geldik yine. Bu ay toklar açın değil açlar tokun halinden anlasın gibi bir temennide bulunayım en iyisi. Hoşça kalın, aç kalmayın! *-Eren Okka***

*"İçeri girdim ve adama 'Goyun var mı?' diye sordum. Adam bana tip tip bakarak 'Koyun satmıyoruz delikanlı' dedi."*



## microneuropia



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ
-**Norwegian Wood** izlenir
-**Arch Enemy** ne albüm yapmış öyle ya!
-**Japon** olan **Mono**'yu dinlemiş miydiniz?

Bir tarafa bakıyorsunuz; C64 yeniden şekillenip biçimlenip raflara konma yolunda ilerliyor, eskimiş unutulmuş filmler yeniden yapılarak vizyona çıkıp rekorlar kırıyor, onca yıllık çizgi-romanlar tekrar hortlatılıyor, yazarlar veya albüm yapımcıları "köklere dönüş" bahanesi altında bilindik kelimelere ve melodilere geri dönüyor, moda eskiye dönüyor, TV programları zaten hâlâ ilk gününde, oyunlar da klasikleşmiş formülleri uyguluyor, yeniden yapılıyor, alt platformlara 8/16bit oyunlar çıkıyor, sporda umutlar kadayıf haline gelmiş sporculara bağlanıyor, sanat camiası zaten hep bildiğin gibi, ailen, arkadaşların geçmişten bahsediyor, tecrübelerine göre yaşıyor. Senin damağında da hep eski sevgililerin... Yenilerini seçerken ona göre davranıyorsun. Oy verirken bile ileriye değil geçmişe bakıyorsun, "giden gitmiş, olan olmuş" değil "istatistik" diyorsun... Sonra bir bakıyorsun ki, az önce eskinin bağımlısı olan insanların ağızlarında pelesenk olmuş bir "yeni iyidir", "eskide keramet olsa bit pazarına hebele hübele" tarzı cümleler. İnsanoğlunun yeniyi bu kadar çok arzularken eskiyle bu kadar çok haşır neşir olması, daha fenası bu kadar prim vermesi, ya çok samimice ya da çok samimiyetsiz geliyor. Birini, bir şeyleri köklerinden ayırmadan önce ezbere konuşmak yerine etraflı düşünmek, alınanları verilenlerden çıkarmak, çıkan sonuca göre bir tarafa yönelmek, gerekiyorsa iki taraftan da beslenmek, anı yaşamak daha iyi bir halet-i ruhiyeye neden olmaz mı halbuki?

O kadar uzağa gitmenize gerek yok. Elinizde tuttuğunuz şu dergi bile eski ile yeninin güzel bir harmanı olarak karşınıza geliyor her ay. Ne çok geçmişten bağırıyoruz ne de gelecekten arkamıza fısıldıyoruz. *En iyisi budur* demiyoruz tabii, ama başarımızın ufak bir sırrı da buradadır diye düşünüyorum. Yoksa on bin insan, hep birlikte, aynı anda yanılıyor olamazdı, değil mi?

## GOLDENEYE YENİDEN!

1997'ye geri dönün. Dönerken de yanınıza Nintendo64'ünüzü almayı unutmayın. Çünkü GoldenEye 007 oynayacaksınız. Oynadınız mı? Şimdi geri gelin ama N64'ü arkada bırakabilirsiniz, gerek yok çünkü PS3 veya Xbox360'ınızda da GoldenEye 007'yü oynayabileceksiniz kısa bir süre sonra. "Reloaded" ismiyle yayınlanacak olan oyun Wii'ye gelen GoldenEye'dan ne kadar farklı olacak henüz belli değil ama onun kadar olmayı başarsa bize yeter, harika bir Bond macerası olacağından eminiz.



## MEGA MAN! SANA NELER OLUYOR?

Yeni bir iptal haberi daha geldi. Mega Man Legends 3 Project gün ışığını göremeyecek. Bundan önceki iptal kararı Mega Man Universe için verilmişti. İki oyunun ortak paydasının Keiji Inafune olduğunu düşünürsek, Keiji artık Capcom'da yer almadığına göre bu iptal haberlerinin sürpriz olmaması gerekiyor ama gelin görün kü Capcom böyle bir şeyi kabul etmiyor. Sonuçta iki Mega Man oyunu iptal oldu. Bir gün görüşürüz umarız.



## BU TETRİS 1 MİLYON DOLAR!

Tetris'in her türünü oynamış olabilirsiniz ama muhtemelen şu bahsedeceğimiz versiyondan haberiniz yok zira Mega Drive'a (Sega Genesis) 9-10 tane kadar basılmış durumda. Oyunun özelliği Alexey Pajitnov (ilk Tetris'in yaratıcısı) imzalı olması. 2008'de 11.000 dolara satın alınan oyunun şu andaki fiyatı, koleksiyoncular için 1 milyon dolar kadar. Bunun şaka olduğunu düşünenler olabilir tabii ki ama durun, şunu da açıklayayım; 20.000 dolarlık bir teklif kabul edilmedi! Elinizdeki bir oyuna birinin 20.000 verdiğini düşünsenize!




## THE KING OF FIGHTERS IPHONE'DA

KoF XIII için kara gözükmüş olsa da (Eylül'de geliyor) KoF macerası başka platformlarda devam ediyor. iPhone'a çıkan The King of Fighters–i, dokunmatik ekranın marifetleri sayesinde konsol versiyonlarına nazaran daha başarılı bir iş çıkarıyor. Teknik açıdan sorun çıkarmadığı gibi 14 karakteri ve pek çok moduyla da göz dolduruyor oyun. Fiyatı da 8 dolar ama henüz bir online modu bulunmuyor. O da olursa zaten SNK bıraksın konsolu falan, iOS'a oyun yapsın. En azından güzel yapıyor.



PSN



## MAGIC: THE GATHERING
## DUELS OF THE PLANESWALKERS 2012

### KURALLARI BİLMEYENLERİ DIŞARI ALALIM LÜTFEN

Magic The Gathering'in kurallarını anlatmaya kalkışsam şu satırlar yetmez kıymetli okurlar, o yüzden artık bildiğinizi varsayarak direkt oyuna dalıyorum. Bu oyun üç yıl önceki başarılı ilk DOTP'un devamı, ama eski destenizi kullanmanıza izin vermiyor haberiniz olsun. Üç farklı senaryo modunda kafa patlatan stratejilerle düşmanlarımızın destelerini yeniyor, yendikçe yeni kartlar elde ediyor, o da yetmezse online olarak millete "Benim elim seninkini yener!" diyoruz. Hatta ona bile birkaç farklı mod koymuşlar sağ olsunlar. Çoğu MtG oyunu gibi pek bir yenilik içermese de oldukça güzel görseller ve gaza getiren müzikler var. Ama en büyük problem yapay zekânın ziyadesiyle şike yapması, şu kart oyunlarında yapay zekânın istediği kartı çekme hilesini düzeltemediler gitti. Yine de kendinizi bir kaptırırsanız saatler uçup gidiyor ekran başında. Hele ki bu fiyata bir deste bile alamayacağınız düşünülürse kaçırmayın derim ben. Ama benim favori kart oyunum hala SNK vs Capcom: Card Fighters Clash'tir, hehe. **-Emre Sümer**

**Platform:** PS3, Xbox 360, PC
**Çıkış Tarihi:** 15 Haziran 2011
**Fiyat:** 10$ / 800 MP
**Yapımcı:** Stainless Games
**Oyuncu Sayısı:** 1-4



XBLA



## GALAGA LEGIONS DX

### BABANI DA SEVMEZDİM ZATEN SÜT OĞLAN!

Şu Galaga denen mereti hiçbir zaman sevemedim ve de hiç sevemeyeceğim sanırsam. Tamam, zamanında bayağı gideri olan bir oyundu ama beni hiç sarmadı işte. Neyse ki benim aksime tonla seveni var ki iki yıl önce çıkan Galaga Legions yetmemiş, bir de gidip Deluxe'ünü yapmış adamlar. İşte yine dünyayı istiladan iki farklı modda kurtarıyoruz. Sol analogla hareket ederken sağdakiyle de ateşimizin yönünü ayarlıyor, güruh halinde gelen uzaylıları patır patır patlatıyoruz. Bu kontrol sistemi gayet güzel olmuş ama hakkını vermek lazım. Tek olayımız puan yapmak olan oyunda bir de *Championship* modu var ki onda da uzaylılar farklı taktikler denemeye başlıyor size karşı, siz de çeşitli power-up'lar kullanabiliyor ve boss'larını yenerseniz bir anda ekranı da temizleyebiliyorsunuz. Ayrıca altı farklı grafik teması koymuşlar aralarında klasik Galaga da olmak üzere. Bir sürü yeni şey olsa da ben her zamanki gibi hemen sıkıldım bu oyundan. Sadece shooter ya da Galaga fanlarına hitap eder, hele ki elinizde Legions varsa yeniden almaya değer bir şey yok bence. **-Emre Sümer**

**Platform:** Xbox 360, PS3
**Çıkış Tarihi:** 29 Haziran 2011
**Fiyat:** 800 MP
**Yapımcı:** Namco Bandai Games
**Oyuncu Sayısı:** Tek




PİKSELLEŞTİRME

## PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



### ZOMBOTRON

**ZOMBİLERE İKİ DÜNYADA DA RAHAT YOK**

"Yok, yeter artık, nedir bu adamların çektiği bizden?" demek istiyorum ama dayanamıyorum. Gene elime silahı alır almaz zombilerin arasına hop dalıyorum. Bu sefer biraz daha platform tarzı bir oynayış hâkim. Zombileri vuruyor, tuzakları patlatıyor, yeni ekipmanlar alıyor, gizli yerleri keşfediyor ve ölüm komboları yapıyoruz. Bölüm içi minik hedeflere ulaştıkça da ödüllendiriliyoruz. Kontrollerin kolaylığı ve çok kısa sürede adapte olunabilmesi sebebiyle ben hayli eğlendim. Ayrıca Zombotron'un zombi tipleri de çok komik. Günlük zombi avına çıkma alışkanlığı olan tüm kelle avcılarına tavsiye edilir. **-Emre S.**

**tinyurl.com/zombotron**




### SUPER MEAT BOY

**BU SEFER FLASH TABANLI ÇILDIRIYORUZ!**

PC ve konsollarda fenomen haline gelen Super Meat Boy, "amatör ruhla çalışan" diyebileceğimiz oyun yapımcılarını da etkiledi şüphesiz. O kadar ki bazıları Flash tabanlı SMB oyunları bile yaptı ve biz de en başarılı olanı buraya taşıyalım istedik. Terry Cavanagh tarafından yapılan bu oyunda Meat Boy'u zorlu platformlardan ve engellerden atlatarak gidebildiğiniz kadar gitmeye çalışıyorsunuz. Bana sorarsanız oyun bir hayli zor. Kontroller zaten yağ gibi ama zor severler için ayrı da bir tadı yok değil hani. SMB mantığı tam. Belli bir hak sayısının olmaması iyi ama ölünce bölümün başından başlıyor oluşu fena olmuş. Saç baş kalmadı yahu!

**http://tinyurl.com/smbflashgame**




### INCUBATTLE

**ÜNLÜ GRUPTAN 2D OYUN**

Incubus'u biliyorsunuzdur. Bu sevdiğimiz grubun yeni albümü If Not Now, When? geçtiğimiz günlerde çıktı ve grup tanıtım amaçlı bir de 2D oyun yayınladı sitesinden. Scott Pilgrim'i biliyorsanız, heh işte ona çok yakın bir tarzı var oyunun. Tarayıcı tabanlı bir oyun sonuçta ama korsan pataklayarak ilerlemek, içlerinden plakları düşürerek güç toplamak (buradaki alt metin albümleri önceden internete sızdıran korsanları döveriz oluyor) gayet eğlenceli. Tam gücünüz dolunca da o anda ekranda kim varsa yere serebileceğiniz özel gücünüzü ortaya çıkarıyorsunuz. Oyunun başında seçebildiğiniz dört karakterden her birinin farklı bir gücü var böyle. Incubus hayranları özellikle baksın.

**http://www.enjoyincubus.com/us/incubattle**

# DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

***Sene 1988. Okulun ilk günü***
**Tuğbek:** Baak, bende ne var!
**Sinan:** Aaa o ne ya?
**Tuğbek:** Geymaç. Hem saat hem oyun bak şurdan elmalar düşüyor, bu tuşlarla zıplatıp sepete düşürmeye çalışıyorsun.
**Sinan:** Hmm, renksiz mi bu böyle hep? [Oha ne güzelmiş lan! Hemen para biriktirmeliyim! Haftada bir gün okulda yemesem, şu anki harçlığımla...]

***Üç ay sonra***
**Sinan:** Ohaohohao! Yine kaybettin, kaybettiiin.
**Tuğbek:** Ya bırak allasen! Bu ne saçma bir oyun böyle! Dikine oynanan Pacman mi olur? Portakallara vuruyorsun da, hayaletin kafasına düşüyor... Peh!
**Sinan:** Hemen pok at di mi beceremeyince. Babam renklisini aldı bana diye kıskanıyorsun. Üstelik yarısını da ben verdim parasının yaa.
**Tuğbek:** Yea bırak yeaaa! [Almanya'daki dayımın telefonu lazım bana!]

***Bir ay sonra***
**Tuğbek:** Gel Sinan gel, bak ne gönderdi dayım.
**Sinan:** [Oha Komodor almış hayvan] Öhm, ne var ki olm? Ben ataricide bir yıldır oynuyorum. Karakút, baldırdaş, hepsini yeniyorum ki zaten.
**Tuğbek:** Hadi hadi, seversin sen. Gel otur şöyle. ANNİEEEĞ!
**Nurhan Hanım:** Noldu yavrum benim, canım?
**Tuğbek:** Sinan açmış, bize salçalı ekmek yapar mısın?
**Sinan:** Yok, ben aç değilim [GURRR]
**Tuğbek:** Yap sen anne, hadi hadi seversin sen.
**Sinan:** Costiği bi alabilir miyim Tuğbek?

***Yaz tatiline doğru***
**Dilek Hanım:** Oğlum kilo mu verdin sen? Bir deri bir kemik kalmışsın!
**Sinan:** Yoo.
**Dilek Hanım:** Vermişsin vermişsin, okulda yemek yemiyor musun sen?
**Sinan:** Yiyom.
**Dilek Hanım:** Sana verdiğim harçlıkla o kadar oyunu nasıl aldığını, o Mamiga mıdır ne haltsa, onun iki taksidini nasıl ödediğini şimdi anladım. Gel bakayım şöyle!
**Sinan:** ENNEEE!
**Dilek Hanım:** Yi evladım, yi!

***Sene: 2011. Sinan 100 kilo olmuştur, ama mayışın yarısını hâlâ oyunlara yatırmaktadır. Tuğbek'in ise asla bir Amiga'sı olmamıştır.***

# UNUTULMAZ SERİLER

**ANNEE, SHURIKEN'LERİMİ NEREYE KOYDUN? BULAMIYORUM!**

## THE LAST NINJA






Bir şeyin başında Last ya da Final varsa o oyundan korkacaksın arkadaş. Çünkü bu kesinlikle oyunun sonsuza doğru giden bir seri olacağı anlamına gelir. Tıpkı 80'li yıllarda iyice popülerleşen ninja filmlerinden esinlenen Softview firması tarafından yapılan ve bir ninja klanının hayatta kalan son üyesinin, şeytani imparator Kunitoki'ye karşı mücadelesini anlatan "Son Ninja" gibi.

System 3 firmasının Macaristan kolu olan ve liderliğini Mark Cale'in üstlendiği Softview ekibi, bir yıldan fazla çalışıp %85'ini tamamladıktan sonra oyunu System 3'e teslim ediyor. Ama son rötuşları atılan bitmiş sürümde, oyunun iskeletini kuran bu garibanların adı geçmek bir yana dursun, para almaları bile mümkün olmuyor. Ve yıl 1987, The Last Ninja piyasaya çıkıyor.



Ve asıl bomba işte o zaman patlıyor. Oyuncuların izometrik olarak sekiz ayrı yöne hareket ettiği, zamanı için oldukça fazla sayıda hamle kullanarak düşmanla kapıştığı, bulmacalar çözdüğü ve ufak gizlilik unsurları içeren oyun, kısa sürede Commodore 64 tarihinin en başarılı orijinal oyunu haline geliyor ve diğer konsollara yapılan uyarlamalarıyla beraber iki milyon gibi inanılmaz bir satışa ulaşıyor. Softview'ın zerre ahı tutmuyor yani. Ama oyunun başarısında Ben Daglish'in harika müziklerinin de payı var, hatta oyun için C64'ün bütün SID ses kanalları müziğe ayrıldığından hiç oyun içi ses yoktur.




Seri dört yıl içerisinde ikisi devam biri de yeniden yapım olmak üzere üç oyun daha çıkardı ve hepsi de son derece iyi oyunlardı açıkçası. Özellikle de ikinci oyun bayağı tutmuştu ülkemizde. Ama ne olduysa ondan sonra oldu ve seri garip bir sessizliğe gömüldü. Ardı ardına C64, PC, PSX, PS2 hatta Xbox için duyurulan üç tane devam oyunu, hep yapım aşamasındayken iptal edildi yeterince iyi olmadığı bahane edilerek. Mark Cale'in açıklamasına göre de seri için şu an planlanan tek şey DS, Wii ve PSP için ilk üç oyunun yeniden yapımları. Şahsen bana uyar valla.

Şu an unutulmuş olsa da özellikle aksiyon-platform tarzı oyunların önünü açan, C64 için efsane haline gelen ve Armakuni gibi dünyaca popüler bir Ninja karakteri dünyaya kazandıran bir seridir The Last Ninja. Siz her halukarda shuriken'leri hazır tutun bence. *(Shinobi geri geliyorsa, Last Ninja da gelmeli!- Volk)* **-Emre Sümer**










# HARRY MASON

## İmanımı gevrettin Cheryl!

...Sokağın karşısında silik bir kız silueti beliriyor. "Cheryl? Bu Cheryl mı?" diyerek sisin ve ölümün çöktüğü sokaklara hızla dalıyor zavallı Harry. Abimle beraber kızını bulmaya çalışan bu çaresiz adamı ekrana kilitlenmiş biçimde soluksuz izliyoruz, bu arayışın adamcağızın hayatını sonsuza kadar değiştireceğinden habersiz...

**SILENT HILL OYNAMADIYSANIZ OKUMAYIN!**
Öyle ki ismi bile bu anaçlığı yüzünden seçilmiş karakterin. Kubrick'in Lolita filmindeki Humbert Mason karakterinden esinlenen ekip, Humbert'ın pek duyulmamış olduğuna karar verip isim babası elemanın lakabı olan Harry'yi uygun buluyorlar yeni oyunlarının başkarakterine. Ama oyuncuların zorlama çıkarımlar yapmasını istemeyen (bunu filmlere çok yaparlar, çok sinir olurum) yapımcı Takoyashi Sato, sade bir tasarım çalışıp üzerine de Michael G'nin seslendirmesini ekleyince, yaşayacağı dehşet zihinlerden silinmeyecek olan Harry Mason doğmuş oluyor.

Zavallı Harry'nin hayatı ne yazık ki tasarımı kadar basit değil. Serbest bir gezgin yazar olan dostumuz, karısıyla beraber mezarlıkta bulduğu bebeği evlat edinmiş ve adını da Cheryl koymuştur. Lakin bu olaydan üç yıl sonra karısı aniden vefat etmiş ve biraz huzur bulmak için kızıyla beraber gittiği Silent Hill en büyük kâbusu haline gelmiştir. Kızını burada The Order isimli şeytani bir külte kaybetmiş, lakin bu uğursuz kasabadan da kucağında Cheryl ve Alessa'nın reenkarnasyonu olan yeni bir bebekle kaçmıştır. Yeni kızı Heather'ı alıp kimsenin bulamaması için çok uzaklara giden Harry, ne yazık ki burada da 49 yaşındayken kült tarafından bulunup öldürülmüştür. Hakikaten iyiler çok yaşamıyor ya.

Bir de olayın Shattered Memories tarafı var ki oradaki Harry, Cheryl'in kafasında yarattığı bir kahraman baba olup, aslında bir trafik kazasında hayatını kaybetmiştir *(Bu yan hikâye daha güzel ya – Volk)*. Kullandığı cızırtılı radyo ve cep feneri ikilisi SH serisinin temel ekipmanı haline gelmiştir.

SH serisinin açık ara en sevilen karakteri olan Harry, beş oyunda yer almış ve bütün sıradanlığına rağmen oyun dünyasının en popüler karakterlerinden biri haline gelmiştir. Şu an çekilmekte olan Silent Hill: Revelation'da da Harry diye bir karakter var ama o da aynı Harry mi göreceğiz bakalım. Harbiden çok özledim ben bu adamı ya.
**-Emre Sümer**

### KİMLİK

**Yaşı:** 32 (SH1), 49 (SH3)
**Yapımcı Firma:** Konami
**Mesleği:** Yazarlık, Cheryl'i bulmak, Lisa'yla kırıştırmak
**Favori Platformları:** PSX, PS2










# CRASH BANDICOOT

## BANDICOOT MEĞERSE BİR HAYVAN TÜRÜYMÜŞ -EMRE İNAL

Uzun yıllardır oyun dünyasında yolculuk edenler, bu dünyanın da bizimkisi gibi tarihi olaylara tanıklık ettiğini bilir. Adeta iki ülke gibi savaşa tutuşan konsollar olsun, bir kültür mirası gibi herkes tarafından yüceltilen ve korunan klasikleşmişler olsun, oyun dünyasının da bizimkine benzer bir hikâyesi vardır. Bazen de bir çağı bitirip bir diğerini başlatan olaylar, düşünce ve oynanış şeklini değiştiren akımlar çıkar ortaya, tıpkı dünyadaki gibi. İki boyutlu oyunlardan üç boyutlulara geçiş de işte Rönesans gibi, yeni bir çağın müjdecisiydi.

1993'te başlayan konsol nesillerinin beşincisi, 3B oyun akımını da beraberinde getirmişti. Daha önceleri de tek tük 3B oyun yapılıyordu ama bu nesilde oyunların 3B yapılması bir özellik yerine şart haline gelmeye başlamıştı. Tam bu tarihlerde işte, kavram karmaşası yaşanmaya başlandı. 3B bir oyun nasıl olmalıydı? Bütün çevre 3B'ye çevrilip oynanış aynı mı bırakılmalıydı? Her yöne doğru rahatça hareket edebilmeli miydi karakterimiz? Yoksa yine sadece tek bir yöne mi gitmeliydi? Crash Bandicoot, bu soruya naif bir cevap vermeyi seçmişti, iyi ki de öyle yapmış.

### ELMA SEVERİZ, YERİZ!

Belki de Crash Bandicoot'un başarısı burada yatıyor. Yeni türü tanımlayan oyunlar arasında olmasına rağmen, bunu abartmadan, ufak değişikliklerle gerçekleştirdiği için benimsenmesi kolay bir "reform" oldu oyuncular için. Hiçbir şey karmaşık değildi, yalnızca soldan sağa oynadığımız oyunu artık ileriye doğru oynuyorduk. Oyun 3B'ydi ama kamera derdimiz yoktu, nereye gideceğimiz belirsiz değildi. Bu yenilikleri daha radikal uygulayan oyunlar da başarılı oldu elbette ama Crash de kendi tarzını konuşturarak farkını ortaya koydu.

Crash Bandicoot'ta kaç düşman öldürdüğünüz, kaç puan topladığınız falan değil, bölümün sonuna ulaşıp ulaşmadığınızdı önemli olan. Düşmanları ya üzerlerine atlayarak öldürüyor ya da uzaktan akrabamız olan Tazmanya Canavarı misali çevremizde dönerek fırlatıyorduk. En eğlencelisi de, fırlattıklarımızı başka eşya ve düşmanlara çarptırmayı başarmaktı. Özellikle bunu yapmamız gereken bir yer yoktu oyunda ama zaten eğlencesinden başka bir beklentimiz de yoktu. Elmalar topluyor, 100 taneye ulaştığımızda bir ekstra hak kazanıyorduk. Ya da bazen direk karşımıza ekstra hak kutuları çıkıyordu. Bu kadar bonkör davranmasına aldanmıyorduk tabii, o hakları çatır çutur geri alıyordu oyun. En güzel yanı başına oturduğunuz anda, daha ilk dakikasından her şeyi kavrayabilmekti, gerisi alışmaya bakıyordu.

Sadece bununla kalmıyordu, üçüncü boyutun marifetlerini de tek tek uyguluyordu oyun boyunca. Kimi zaman arkamızdan bir kaya yuvarlanır ya da çığ düşer, ekrana doğru deliler gibi kaçardık. Atlara, domuzlara biner, engellere çarpmadan ileriye doğru koştururduk. Bölüm sonu canavarlarının yenilme taktiklerini anlamaya çalışır, onlarla da türlü türlü şeyler yapardık. Bu yöntemlerle oynadığımız bölümlerin hepsi bizi bölümü ezberlemeye yöneltse de, bunu sıkılarak ve zorunluluktan yapmak yerine eğlenerek yapıyorduk. Hele o TNT ve Nitro kutuları yok muydu patlatmak için bizi bekleyen, hızlı hareket ediyorsak şayet dokunduğumuz anda elimizi ayağımıza dolayan…

Maalesef Crash Bandicoot'u böyle nostaljik bir dille anlatmak zorunda kalıyorum çünkü Naughty Dog tarafından yapılan ilk 3 oyundan sonrası serinin ruhunu hırpaladı. Her yeni bölümde biraz daha gü-

### BEN OLSAM

En azından el konsollarında devam ettirirdim seriyi...

### Eh be Naughty Dog!

Yahu Naughty Dog, önce Crash'ı yarattın, daha sonra Jak&Daxter'la tanıştırdın bizi. Şimdi Uncharted'da Drake ile maceralara sokuyorsun. Her şey iyi güzel de, niye hep daha fazlasını ister şekilde bırakıyorsun bizi? Tamam haklısın, her konsola ait başarılı bir seri yarattın, ismini her zaman hatırlattın, ama...

Üstelik ben senden hala platform-macera türünde oyunlar bekliyorum, n'olur Uncharted ile aldığın gaz yönünde devam etme olur mu... Yani işte, şey kem küm.







Soru: Ben giderim o gider, peşimde tın tın eder?
Cevap: Partimdekiler...



## Tekrar Crash Bandicoot oynamak için...

PS3 ya da PSP sahibiyseniz, yapmanız gereken gayet basit. PSN'ye giriyor ve ilk oyunu alıyorsunuz oynamak için. Hatta PS3 sahipleri 2. ve 3. oyunları da koleksiyonlarına katabilirler PSN üzerinden. Şahsen deneme şansım olmadı, o yüzden ekstraları ya da performansları konusunda tam bir bilgim yok, ama araştırmalarım sırasında kötü bir yanlarına rastlamadım.

Tabii bir de, yeni oyunlarını deneyebilirsiniz... Gerçi, yapmayın, etmeyin bunu kendinize. Bırakın hatırladığınız o güzel haliyle kalsın Crash kafanızda.

zelleşen bir seriye alıştırmıştık kendimizi ama başka stüdyoların devreye girmesiyle bu düzen bozuldu. Tabii bunda Crash'a başarısını getiren formülün artık eskimiş olmasının da etkisi vardı. PS1 zamanında yapılan ve bu konsolun maskotu olma mertebesine erişen Crash, konsolla beraber tarihe karıştı.

### MANYAK DOKTOR SORUNSALI

Oyunu hatırlıyordum, tekrar oynamaya başladığımda sahneler, olaylar aklımda saklandıkları köşeden çıkıp el sallamaya başlıyordu ama ne yazık ki hikâyesi hakkında hiçbir fikrim olmadığını fark ettim şu inceleme öncesi. Hikâyedense yüzünde o şapşal ifadeyle Crash'ı bölümlerde ilerletmek sanırım daha önemliydi o yaşlarda benim için. Halbuki bugün oynayınca görüyorum ki güzel de bir hikâyesi varmış oyunun. Dr. Neo Cortex, yani omuzlarının üstünde kocaman bir kafa ve alnında da bir o kadar kocaman N harfi taşıyan ezeli rakibimiz; sahip olduğu adalarda yaşayan hayvanlarda değişik evrim deneyleri yapmakta ve onları insan üstü kuvvete sahip canavarlara çevirmektedir kendi ordusunu kurmak için. Bütün bu güruhun başına da bir Bandicoot koymak istiyor ki bu yüzden Crash üzerinde daha öncekilerden farklı bir deney uyguluyor. Ancak yöntem ters tepince, Crash kendini kapı önünde buluyor. Yine de doktoru yıldırmıyor bu başarısızlık, aynı deneyi başka bir Bandicoot üzerinde gerçekleştirmek için kollarını sıvıyor. Hazırlıklarını yaparken atladığı tek bir nokta var, o da yeni deneği olan Tawna'nın, Crash'ın yavuklusu olduğu. Crash, hem bu deli doktoru durdurmak hem de müstakbel sevgilisini kurtarmak için başlıyor macerasına. Ve bu uğurda, tepesinde elektrikli testere olan kaplumbağalardan tutun da goril-koala karışımı izbandutlara kadar bir sürü evrimleşmiş hayvanla mücadele ediyor.

Oyunun unuttuğum yanları arasında müzikleri de varmış, aslında oyunla beraber güzel giden bir müziği olduğunu ancak yeniden oynarken fark edebildim. Ama bu sefer sebep benim aymazlığım değil, Crash'ta tema müziği gibi akılda kalıcı bir şey yok olmaması. Fakat ses efektleri, daha doğrusu Aku Aku'yu (uçan tahta yerli maskesi diyeyim) aldığınız sırada çıkan ritmik davul ve yerli seslerini hiç unutmamışım. Eminim sizin de burayı okurken kulaklarınıza çınlamıştır o efekt, eğer zamanında Crash'la yeterince vakit geçirdiyseniz *(Valla çınladı he sen der demez. -Volk)*.

Sıkı bir platform oyuncusuyumdur, küçüklüğümden beri bulduğum her platform oyununu oynadım. Artık eskisi kadar gündemdeki bir oyun türü değil biliyorum ama zaman zaman böyle geriye dönüp bakmak hoş oluyor. Özellikle de Crash Bandicoot gibi, türü bir adım öteye taşıyan oyunlardan birinden bahsediyorsak hikâyeyi başa sarmak, bir kez daha zıplamak hiç fena fikir değil doğrusu.

### NE İYİ NE KÖTÜ

- ✔ Karakter tasarımları
- ✔ Basit ve eğlenceli oyun yapısı
- ✖ Bazı bölümler adeta oyuncuyu çıldırtmak için yapılmış
- ✖ Seri çok bozdu









## SON KARAR

| | |
|---|---|
| GRAFİK | 8/10 |
| SES VE MÜZİK | 8/10 |
| HİKAYE / ATMOSFER | 8/10 |
| EĞLENCE | 8/10 |

Yeni oyunları yok sayarak, bildiğimiz Crash'a tekrar bir ziyarete gidiyoruz. **7.5**

**Ne Kadar Oynanır?**
1 hafta




> **Tür:** Platform > **Yapım:** Naughty Dog > **Dağıtım:** SCEA > **Kutulu Fiyatı:** - > **Dijital İndirme:** Var (PSN)
> **Yaş Sınırı:** 3+ > **Dahası İçin:** us.playstation.com/PSone/Games/Crash_Bandicoot

PIXEL

# RETRO-MAN

Sizlere bu yazıyı Çeşme'deki beş yıldızlı bir otelin, beş yıldızlı sakinlerinin donattığı havuz başından yazıyorum. Bir elimde meyve kokteylim, diğer elimde tablet bilgisayarım hayatın tadını çıkarıyorum. Su gibi hava da çok güzel. Karşımda beni kesen hatun kişisi de çok güzel… Şaka lan şaka! Bildiğin ofisteyim. Kuru hava üfleyen klima altında çalışıyoruz, ne tatili! Kokteyl filan da yok, çeşme suyu içiyorum. Karşımda da güzel bir kadından eser yok, sakallı göbekli bir arkadaş bana bakıyor! Git be! Tablet PC mi? Ne arar o bizde ya! Pentium III gücünde emektar var işte elimizin altında. Hava mı? Yok böyle nem! Yapış yapış dışarısı… Hayatımdan hiç şikayet etmediğimi belirtmiş miydim? Evet, bence de öyle.

Neyse, ne diyordum? Heh, kazananlar… Geçen ay sorduğum ekran görüntüsü 1995 çıkışlı Hexen'e ait idi. Maşallah yine akın akın bildiniz. Google Image'a mı soruyorsunuz n'apıyorsunuz, anlamadım ama bravo!

**1.** olarak bizden **World of Warcraft Atlas** kazanan okuyucumuz: Utku Arda İrtem

**2.** olarak bizden **6 aylık OGZ aboneliği** kazanan okuyucumuz: Tuğrul Atak

Bu ay da siz çok istediniz, OverGame sağ olsun yine **WoW: Atlas 2nd Edition** veriyor şanslı okuyucularımıza.

Gelelim sorumuza: **3DO** firmasını bilirsiniz. Yani umarız ki bilirsiniz.




Bu güzide firma **ne zaman kapılarını kapattı ve o güne kadar hangi oyunlara imza atarak efsaneleşmişti?** Tam olarak doğru yanıt veren okuyucularımız arasında yapacağımız çekilişle ödülleri dağıtacağız. volkan@oyungezer.com.tr adresine **"Ağustos yarışması"** başlığıyla cevaplarınızı yollayabilirsiniz.

Bu ay da köşemizin sonuna geldik madem, ben de hayallerime, öhm yani havuzumun başına geri döneyim! Pişt! Ablacım bakar mısın bi'?

# PIXEL YAZITLARI

## KIZLARA ÖZEL TEK KONSOL







NES'in zirvede olduğu yıllarda acımasızca tokatladığı firmalardan biri de Casio'dur arkadaşlar. Kendilerinin 80'li yılların başında piyasaya sürdüğü Casio PV-1000, gerek kalitesizliği gerekse NES'in dinmek bilmeyen popüleritesi yüzünden yalnızca birkaç hafta içinde tarihe gömülmüştü. İşte bundan tam 10 küsur yıl sonra, çekildiğiniz resimlere animasyonlar, yazılar ekleyen "Purikura" makinelerinin Japon kızları arasında inanılmaz derecede popüler hale gelmesi, ikinci bir şans isteyen Casio'nun aklına yeni bir fikir getirdi: Sadece kızlara özel bir konsol.

Hemen çalışmalara girişen Casio, yeni konsoluna termal bir yazıcı ekledi. Bu yazıcı konsoldaki oyunların ekran görüntülerini ya da animasyonlarla hazırlanmış resimlerinizi etiket şeklinde basabiliyor, hatta "Magical Shop" denilen eklentiyi alırsanız VCR, DVD gibi cihazlarınızdaki resimlere bile kanji harfler falan ekleyebiliyordu. Purikura akımını arkasına alan bu 32-bit konsol, bir de kızlar için pembe ve mor tonlara boyanarak "Casio Loopy-My Seal Computer" adı altında 1995'in Ekim ayında piyasaya sürüldü. Artık kızlar hem oyun oynayabilir, hem de purikura yapabilirdi.

Ama ne var ki işler gene planlandığı gibi gitmiyordu. Bu fikir hangi zekâdan çıktıysa, konsola ikinci bir joystick girişi eklemeyi akıl edememişti, bu yüzden kızlar hep tek başlarına oynamak zorunda kalıyordu. GameBoy'ların bile link kablolarıyla bağlanarak beraber oynanabildiği o yıllar için bu büyük bir saçmalıktı. Ayrıca sistemin topu topu 10 tane oyunu vardı, resmen iki elin parmaklarını geçmiyordu yani. Kızlara özel "çıkma" simülasyonları, anime karakterlerini boyama, makyaj yapma oyunu(!?) gibi müthiş seçenekler içeren bu oyunlar da çoğu kız için fazlasıyla çocuk işiydi. Bir de bunun üzerine kızların video oyunlarına erkekler kadar ilgi göstermemesi üzerine Casio Loopy, iki yıl süren berbat satışların ardından oyun dünyasına elveda dedi. Nitekim bir daha da Casio'yu oyun sahnesinde görmedik çok şükür.

Lady Cassette Vision gibi tek olayı pembe olmak olan sistemler haricinde sadece kızlar için üretilen tek konsolun hazin sonu da böyle oldu arkadaşlar ki kendisi kimsenin emülatörünü bile yapmaya tenezzül etmediği kadar da gariban bir konsoldur. Şahsen Casio sadece saat üretse bana yeterdi. Toplaşıp Serpil'e bi Casio Loopy mi hediye alsak, ne dersin Volkan? *(Kaşınma derim :) – Volk) (Benim var ki evde Casio Loopy'm, çok güzel -Serp.)*

**-Emre Sümer**








# Eski Dergilerim

Yıl 1994. Kapakta Virtua Fighter'dan Akira var. Ne kötüymüş arkadaş o zaman grafikler! Hem de "Incredible". Dikkatlerden kaçmayan bir diğer ayrıntı da 200'den fazla oyunun incelenmiş olması! Yıllık mı çıkıyordu bu dergi yoksa 100 yazarı mı vardı, anlamadık ama abartmışlar biraz sanki... Oyun hilelerinin "exclusive" olduğu yıllarmış, hey gidinin 90'ları...



Oyungezer
SAYI: 46 - 2011/08

ISSN: 1307-8933

**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü**
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

**Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi**
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

**Yayın Koordinatörü**
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

**Editörler**
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

**Serbest Yazarlar**
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

**Fotoğraflar**
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

**Kreatif Direktör**
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

**Grafik Tasarım**
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

**Web Geliştirme**
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

**Reklam Sorumlusu:**
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

**İlüstrasyonlar**
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net




SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

**Yönetim Yeri:**
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

**Basıldığı Yer:**
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
**Basıldığı Tarih:** 4 Temmuz 2011

**Dağıtım:** TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
**Yayın Türü:** Yaygın, süreli, aylık



**Sırasız Cümleler - 20**

*Senin yüreğine gurbet düşmüş bir kere, kavli karar etmişsin göçmeye. Gönlün o yöne akmış Pinhan, elden ne gelir. Sana verebileceğim topu topu iki hediyem var sadece. Birisi kulağına küpe olsun diye. Her ne yöne gidersen git, kaç menzil tüketirsen tüket sakın ola kendinden utanma. Vücudun şehrine gir Pinhan; onu seyreyle. Hem de doya doya seyreyle. Biz nefsimizi silmekten değil, bilmekten yanayız; unutma. Birinci hediyem budur sana. İkinciye gelince..."* - **Pinhan, Elif Şafak**

**TÜRKBÜKÜ**'NDEN SONRA **OLİMPOS** DA TEHLİKE ALTINDA!
**DEAD ISLAND**

OYUNGEZER **EYLÜL** SAYISINDA!

## Geçen sayının ayıpları!

1. Geçen ayın yazım hataları saymakla bitmemiş ama "ayıp bu" diye özetlenebilirmiş.

2. Diablo III ön incelemesinde 3v3 modunu, "3 arkadaşımızla beraber, 3 kişiye karşı" diye tarif etmişiz, kendimizi hesaba katmamışız.

3. InFamous 2 incelemesinde oyunun Türkçe olmasını eksileri arasında göstermişiz. Deli miymişiz neymişiz...